

HACKER



PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE • BROJ 33 • SIJEČANJ 1998. • CIJENA 32 Kn

TEMA BROJA

WING COMMANDER

• Najbolji simulator svemirske borbe ikad!

Prophecy

PREPORUKE BROJA

BLADE RUNNER

• Jedino što možemo reći je *bravo!*

QUAKE II

• Prokleta najbolja akcijska igra ikad napravljena

Fallout The Curse of Monkey Island Apache Longbow 2 Final Fantasy VII Close Combat: A Bridge Too Far onEscapee Need
For Speed 2 SE Andretti Racing FIFA: Road To World Cup 98 Broken Sword 2 NBA Live 98 Flight Simulator Earth 2140
POD Gold Riven Postal Nuclear Strike Twisted Metal 2 Cricket 97 Resident Evil Riven Screamer Rally Atlantis Postal

U ovom broju
42
recenzije!

**Želite biti aktivan sudionik
informatičke (r)evolucije?**

Trebat će Vam:

a) ...

PROMEDIA
Series **ATX**



ATX form faktor donosi čitav niz novosti u odnosu na klasičnu AT baby platformu. Potpuno je redizajniran raspored elemenata na matičnoj ploči, svi konektori su integrirani na samu ploču bez potrebe za kablovima koji su zbog svoje osjetljivosti dramatično narušavali stabilnost sistema.

ATX kućište s pripadajućim napajanjem osigurava izvanredno hlađenje sistema što rezultira temperaturnom stabilnošću.

Većina velikih proizvođača PC kućišta i matičnih ploča do kraja godine prestaju s proizvodnjom starog AT baby formata.

Osigurajte vlastitu investiciju već danas.

b) ...

Inspiracija

c) ...

Zvečajska 5
30 49 98
30 50 08
www.formel.hr

formel
computers
KONCEPTUALNI DESIGN RAČUNALA

INTERNET PC 200 MMX

- CPU INTEL PENTIUM MMX 200 MHZ
- 32 MB RAM EDO
- FDD 1.44 MB
- HDD WESTERN DIGITAL 3200 MB
- VGA S3 2 MB EDO 64 BIT M-PEG
- SOUND CARD 16 BIT STEREO P&P
- CD-ROM 24X SPEED • MINI TOWER
- FAX-MODEM-VOICE 56K INTERNI
- CRO TIPKOVNICA CHERRY G83
- PHILIPS COLOR MONITOR 14" LR
- MOUSE + PAD • ZVUČNICI 120W

CIJENA **6.999 Kn**

BUSINESS PC

- CPU INTEL PENTIUM MMX 166 MHZ
- 16 MB RAM EDO
- FDD 1.44
- HDD WESTERN DIGITAL 1620 MB
- VGA S3 64 BIT M-PEG
- MINI TOWER
- CRO TIPKOVNICA
- PHILIPS COLOR MONITOR 14" LR
- MOUSE + PAD

CIJENA **4.444 Kn**

MULTIMEDIA EXPERT

- CPU INTEL PENTIUM MMX 166 MHZ
- FIC PENTIUM INTEL TRITON 430 TX
- 32 MB RAM EDO • FDD 1.44 MB
- HDD WESTERN DIGITAL 3200 MB
- ATI 3D-XPRESSION PCI 2 MB
- SOUND BLASTER AWE-64 CREATIVE
- ZVUČNICI 120 W • MOUSE + PAD
- FAX-MODEM-VOICE 33.600 INTERNI
- MINI TOWER • CD-ROM 24X SPEED
- PHILIPS COLOR MONITOR 15" LR.NI
- CRO TIPKOVNICA CHERRY G83

CIJENA **7.555 Kn**



- U.S. ROBOTICS SPORTSTER FAX-MODEM-VOICE 56K X2 EXTERNI CIJENA **1.145 Kn**
- DIAMOND SUPRA FAX-MODEM-VOICE 56K INTERNI CIJENA **700 Kn**
- SOUND BLASTER AWE 64 CREATIVE LABS CIJENA **770 Kn**

- MATROX MISTIQUE 220 3D 4 MB CIJENA **970 Kn**
- MATROX MILLENNIUM II 4 MB CIJENA **1.525 Kn**
- DIAMOND MONSTER 3D 4 MB DRAM CIJENA **1.245 Kn**

• MULTIMEDIA KIT (SOUND CARD 16+ CD-ROM 24X SPEED + ZVUČNICI 120 W) CIJENA **810 Kn**



Zagreb, Ulica grada Vukovara 37a, tel. **01 / 61 11 044**, fax. **01 / 61 11 018**

E-MAIL: AUTRONIC@OPEN.HR [HTTP://WWW.AUTRONIC.OPEN.HR](http://WWW.AUTRONIC.OPEN.HR)

STAR WARS MONOPOLY



To je ono pravo! Konačno mogu biti Darth Vader i vladati galaksijom. Mmmmm, osjećam se mnogo bolje, ipak sam ja negativac. Neka vas uvodne riječi ne zbune, dok ovo pišem, još sam uvijek pod dojmom odlične igre. Pretpostavljam da nema hackera koji nije čuo za trilogiju *Star Wars*. Borba dobra protiv zla, ili dobra protiv pobunjenika. Kao što je poznato, *Hasbro* i njegovi domišljati programeri dosjetili su se napraviti igru sličnu monopolyju ali drugačije tematike. Najidealnija je bila ona iz *Star Warsa*, koji su bili prepopularni da bi se ignorirali a i bili ih je lako prilagoditi. Rezultat toga je CD ROM s obilnim komentarima C-3PO, prepoznatljivom glazbom, duhovitom i vrlo igrivom igrom prepunom filmskih inserata, zvučnih efekata i različitih iznenađenja. Pravila igre su slična kao i kod klasičnog monopolyja, no i oni koji ga nisu nikad igrali (u što sumnjam), naučit će ih već za nekoliko minuta. Ulazite u galaksiju i kupujete njene dijelove. Otkupivši određeni dio, prelazite na izgradnju svoje kolonije, točnije, na izgradnju svoje lovačke flote koja poslije prerastta u fregatu, itd. Cilj je trajno "ošteti" protivnika (da nema više kredita za popravak), a kad ih sve uništite, zavladat ćete galaksijom. Naravno, kao i u svakoj menad erskoj igri, na raspolaganju su vam aukcije (gdje se daju kartice na dra bu pa tko da više njegova je) i "burza" (gdje se kartice pojedinih igrača nude na prodaju). Igru može igrati više igrača (ili jedan protiv računala), a ako su udaljeni, postoji podrška za mrežu. Ova je igra najidealnije rješenje za hladne zimske dane, može se igrati unedogled i, ono najvažnije, vrlo je duhovita (što se na može reći za sve igre) i krije mnoga iznenađenja koja nema smisla otkrivati. Ugodna zabava.



Kalit Usama

TURBO HACKER

ZAGREB - Strossmayerov trg br. 7
- Importane centar
- Medulićeva 12

TURBO HACKER

TOP lista

DRUŠTVENE IGRE

1. Othello+Yahtzee
2. Star Wars monopoly
3. Tonka Construction
4. Puzzle 3D
5. Risk

EDUKATIVNI NASLOVI

1. Eyewitness History of the World
2. MS Encarta Encyclopedia
3. MS World Atlas 98
4. Space and the Universe
5. Complete Interactive Cookbook

IGRE KOJE VAS ČINE SRETNIM

1. NBA '97
2. Galapagos
3. Fighter Anthology
4. Nuclear Strike
5. Beasts & Bumpkins

DJEČJE IGRE

1. In Grandmas Attic
2. Puzzles 3D
3. Creations
4. Mr. Pottato Head
5. Tonka Construction

TURBO HACKER

U hladne zimske dane najlakše se "zagrijati" uz igru i nadmetanje, što vas je više to bolje, stoga nikog ne iznenađuje što se u vrhu top ljestvice društvenih igara našla kompilacija Othello+Yahtzee, gdje će vam trebati malo znanja i malo kockarske sreće. Othello je sličan omiljenoj igri "kri ič-kru ič", samo što vam je sada cilj "osvojiti" što više polja, dok je "Yahtzee" zamišljen kao poker ali s kockicama.

Othello

Yahtzee



Eyewitness History of the World

Povijest je mnogima zanimljiva. Zapisano je "...tko vlada poviješću vlada i budućnošću..." ili tako nekako. Ovaj CD-ROM je namijenjen upravo takvima. CD je vrlo interaktivan i krcat podacima. Zahvaljujući ogromnoj bazi podataka, korisnik može pretraživati po pojmovima, po kulturi, po inovacijama, čime mu je znatno olakšano pronalaženje željene informacije. Ukratko, Dorling Kindersley je dokazao da je No.1 kad je riječ o enciklopedijskim izdanjima, a ovaj CD je samo produkt njihovog znanja.



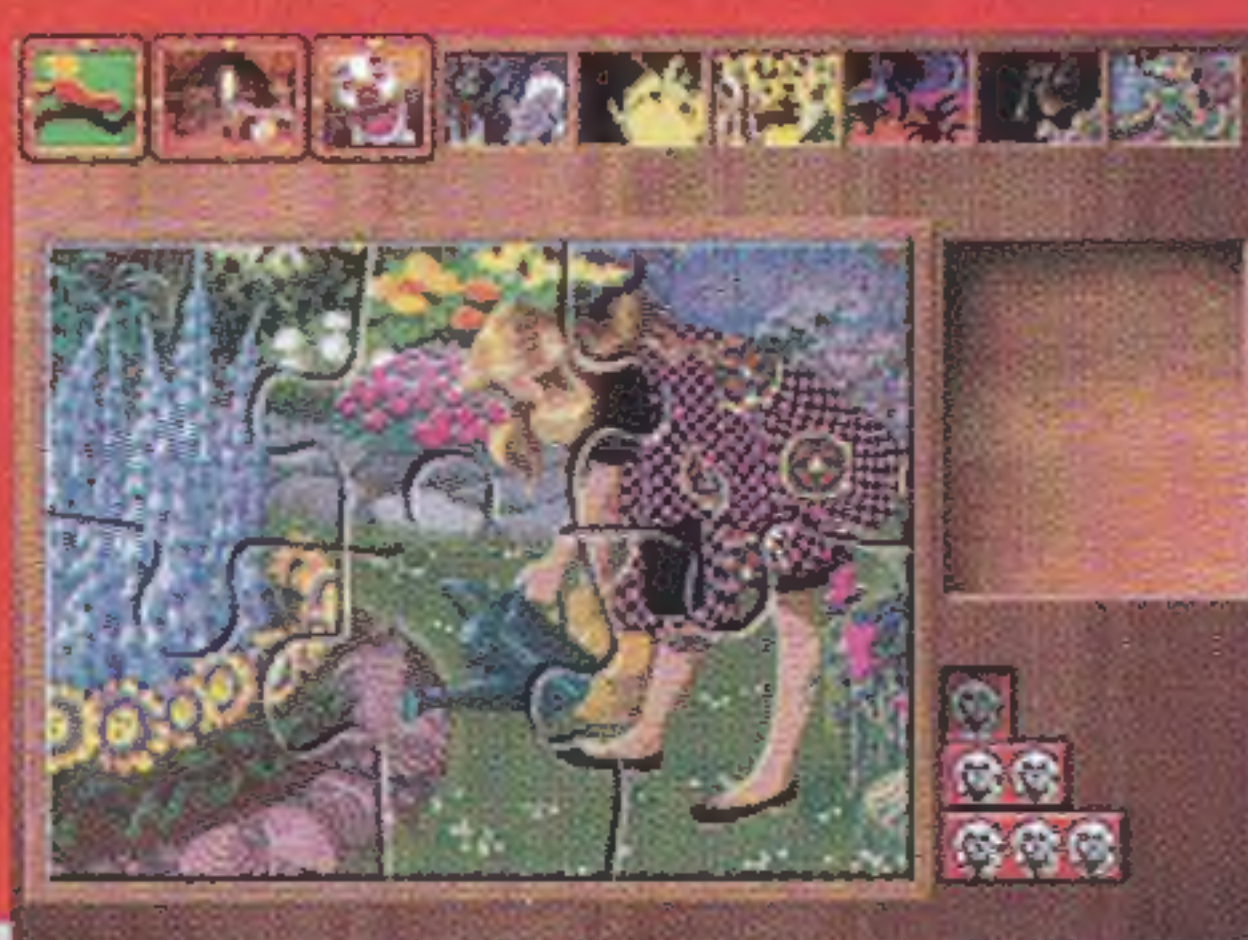
NBA '98

Ne-bi-ja po devedest osmi put, kako bi se tek onda pisalo ne-bi-joni po pedeseti put. No nema veze, NBA '98 je zasigurno jedno od najboljih izdanja sportskih simulacija. Igru je nepotrebno opisivati, čista košarka. Zaljubljenici u košarku će pronaći svoje ljubimce-idole (sportaše) i moći zaigrati zajedno s njima ili protiv njih. Kad ih iznevjere, neka isključe računalo i stvar je riješena. Što se tiče ostalih parametara, tu je sve tip-top, od grafike do zvuka. Vjerujte, bit ćete iznenađeni i hipnotizirani do samog kraja.



In Grandman's Attic

Djeca su oduvijek voljela istraživati objekte što ih okružuju, a tavan je bio najidealnije istraživačko mjesto. Ovaj CD ROM je za djecu od 3 do 6 godina, a najidealniji za klince i kinceze koji tek kreću u školu. Edukativnog je karaktera, ali i zabavnog, namjena mu je naučiti djeca samostalno učiti, shvaćati i zaključivati. Bit će tu i matematike; tko zna, možda jednog dana završi kao broker na Londonskoj burzi.



OSIJEK ☎ Marina Držića 1
VARAŽDIN ☎ Pavlinska 5

RIJEKA ☎ Karolina Riječka, Korzo 7
SPLIT ☎ Bana J. Jelačića 17

HACKER

Prvi hrvatski časopis za
informatičke igre
Izlazi mjesečno

Izdavač:
JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko-izdavačku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

Direktor:
Senka Kušer

Tehnički urednik:
Tomislav Mijić

Glavni i odgovorni urednik:
Kristijan Žibreg

Design i layout:
Igor Vranješ

Suradnici:
Vjeko Brkić,
Igor Duić,
Robert Gabelić,
Roman Horvat,
Vedran Januš,
Berislav Jozić,
Usama Kalit,
Denis Kovačić,
Krešimir Lauš,
Mislav Mataija,
Luka Mihaljević,
Luka Mužinić,
Patrik Pencinger,
Miroslav Puljiz,
Dario Rakovac,
Ivan Rubelj,
Damir Rukavina

Rubriku INFO piše:
Luka Mihaljević

Rubrike SOS, Hackermanija i
Bez panike piše i uređuje:
Denis Kovačić

Strip:
Goran Stančić
goran@agram.com

Lektor:
Ankica Đerek

Računovodstvo:
Melita Šobot

Izrada filmova:
Studio Janus,
Petrinjska 11,
10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179,
27-883, 429-810

Tisak:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/523-613

ISSN 1330-7126

e-mail:
hacker@janus.hr

WWW stranice:
http://www.hacker.hr

Časopis je napravljen
na računalima



GATEWAY2000

u programima
QuarkXPress, CorelDraw i
Adobe Photoshop

SADRŽAJ



NAJAVE

OVERSEER

14

THE LAST EXPRESS

16

Jordan Mechner, tvorac prastarog hita Karateka prodanog u 600 000 primjeraka te legendarnog Prince of Persia se konačno, nakon pet dugih godina pauze, vraća u velikom stilu s intrigantnom avanturom čije izvođenje neodoljivo podsjeća na čitanje stripa. Vedranu Janušu se ovakav pristup dopao više nego što je očekivao - pročitajte u njegovoj najavi zašto će The Last Express u sljedećem broju Hackera biti Hack igra.



MESSIAH

17

ULTIMA ONLINE

18

PLAYSTATION

NAJAVE

34

Colony Wars
Resident Evil

FINAL FANTASY VII

36



BATTLE ARENA TOSHINDEN

38

AMIGA

ON ESCAPEE

84

Ovo je jedno od osvježanja koje je spasilo obraz Amigi i vjernim amigasi. Dobro osmišljena, izvrsne grafike i igrivosti, ova je igra odmah zasjela na pobjednički tron. Slavni Bero tvrdi: oni koji misle kako je ovaj uvodnik samo mamac za čitanje teksta, ovaj će put ostati bez riječi.



FINAL ODYSSEY

85

I za mitologiju uvijek ima vremena, osobito ako junaci vitlaju mačem u omiljenim nam igrama. Kako Vulcan Software ovaj put dobru priču pretvara u akciju i zabavu, kazuje naš epski majstor od Amige - Berislav Bero Jozić.



RUBRIKE

Pisma čitatelja

7

Hacker CD

8

Info

10

Tech report

86

SOS

90

Hackermanija

91

Oglasi

95

Strip

96



HARDWARE

Usporedni test joysticka

88

U ovom smo broju okupili šest zanimljivih modela igračih palica. Kakve su im karakteristike, što su im prednost a što nadostaci te, na kraju, kolika im je cijena i gdje ih možete kupiti, otkrijte u našem malom vodiču i odaberite na koji ćete od njih potrošiti posljednje kune svoga džeparca.



IGRE

ANDRETTI RACING

20

Još nam jedna lijepa poslastica stiže iz kuhinje Electronic Artsa. Ako ste od onih kojima adrenalin poteče kroz krv pri samom spominjanju dobre i brze vožnje, utrka i slavni pobjede Andretti Racing je dobar odabir i zabava za vas.



ATLANTIS

21

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

22

Zašto postoje tako dobre igre? Bilo bi nam puno jednostavnije da u svakom broju Hackera možemo svoje divljenje usmjeriti na rijetke igre i tek pokoju recenziju na stranicama Hackera. Šala mala iako ima istine i u tome; Luka Mihaljević je svoje veliko oduševljenje ovim remek djelom morao ograničiti na dvije stranice recenzije uz još jedan hvalospjev majstorima Lucas Artsa.



NBA LIVE '98

24

EARTH 2140

30

CHASM: THE RIFT

31



Odabir materijala: Patrik Pencinger Animatori: Tihomir Jauk, Branko Rogina
Dizajn sučelja: Igor Vranješ, Željka Mokos, Kristijan Žibreg CD urednik: Kristijan Žibreg



FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98 32

APPACHE LONGBOW 2 44

FALLOUT 52

Godine 2077. poletjele su rakete s nuklearnim glavama i u trenutak promijenile svijet i pretvoriti ga u pakao i potpune ruševine. Tko je preživio, kako je u tome uspio... iscrpno govori i piše vjerno pero naše redakcije - Dario rakovac.



WARHAMMER 40000 54

DET MOTO 55

RIVEN 56

CRICKET 97 57

CLOSE COMBAT 2 58

RESIDENT EVIL 59

TWISTED METAL 2 60

TONE REBELION 61

NEED FOR SPEED 2 SE 62



BROKEN SWORD 2 64

Još jedan od nastavaka koji nas nije razočarao. Jednom riječi, Broken Sword 2 nije nastao zbog pukog ubiranja love od nas, nedužnih žrtava.

George i Nicole zapleteni su u gustu mrežu krijumčara a kako će priča završiti, izvještava Patrik Pencinger.



POD GOLD 66

SCREAMER RALLY 68

NUCLEAR STRIKE 70

F-22 RAPTOR 71

FLIGHT SIMULATOR 98 72

POSTAL 73

UKRATKO 80

GALAPAGOS
C&C: THE AFTERMATH
C&C: SOLE SURVIVOR
THE SPECIAL LEISURE SUIT LARRY COLLECTION '97
F-16 FIGHTING FALCON
ACHTUNG SPITFIRE
PGA PRO TOUR 98
3D ULTRA MINI GOLF
DEEPER DUNGEONS
DIABLO: HELLFIRE

PREPORUKE MJESeca BLADE RUNNER

26

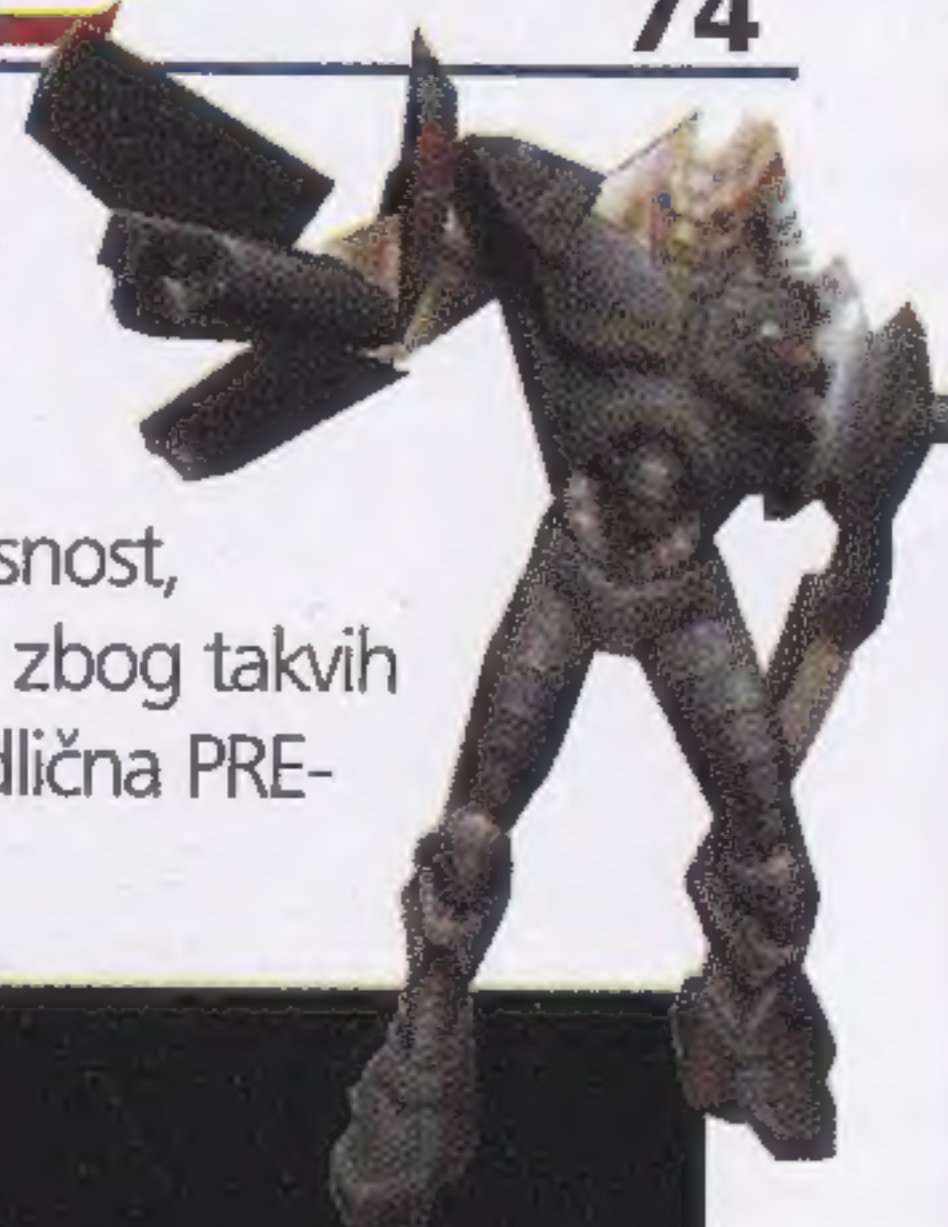
Najavljivao je kao tema za ovaj broj Hackera. Toliko je dobar da mu rijetko tko od vas može odoljeti. Snadite se i iščepkajte sve do zadnje kune koja bi se mogla skrivati možda u zaboravljenim dijelovima vaših džepova ili stanova. Za ovo se isplati probdjeti noći i zaboraviti da ste nekad davno živjeli na Zemlji među ljudima... sve dok vas ne pojede svijet budućnosti, jedinstven i neponovljiv kao ovaj u Blade Runneru.



QUAKE 2

74

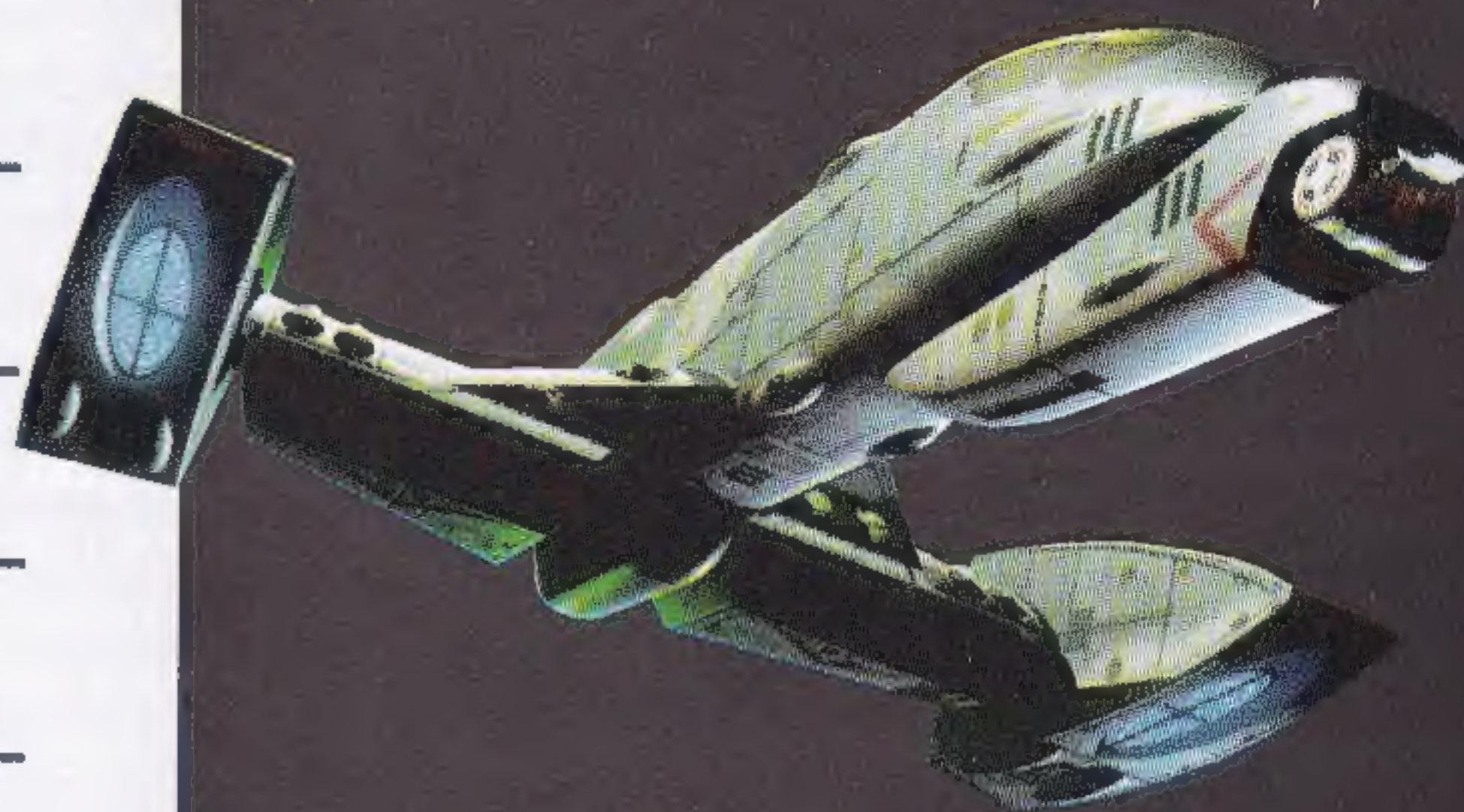
Konačno je stigao. Patrik Pencinger je zbog njegovog dolaska zaboravio na Novu godinu, dan i noć, san i javu. Ništa tu nije pomoglo. Ovisnost je ovisnost, opsesija je opsesija - riječju - isplati se zbog takvih igara otvoriti i novu rubriku. Ovo je odlična PREPORUKA MJESeca.



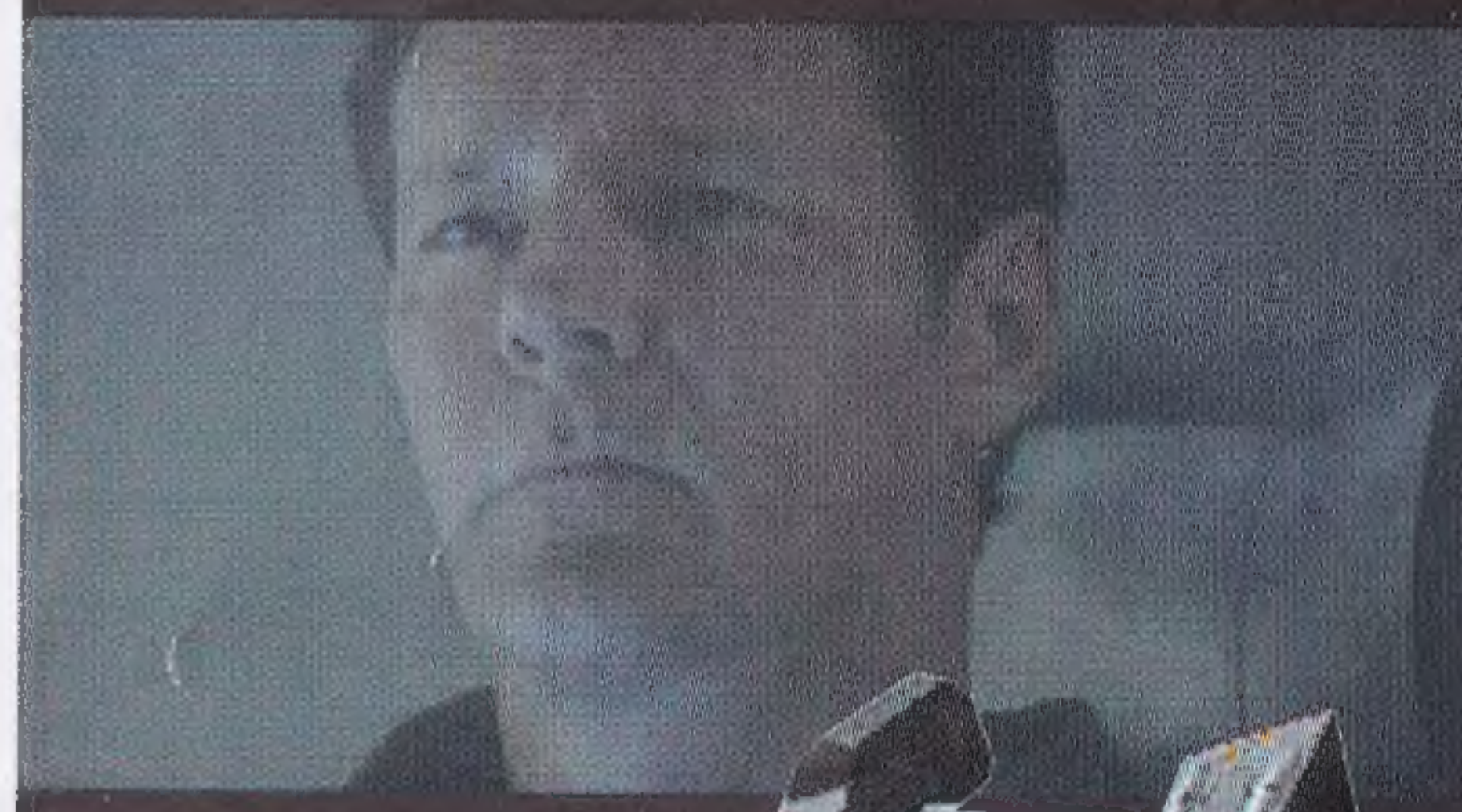
POPIS OGLAŠIVAČA

ALGORITAM	korice	FORMEL	korice	PHILIPS	31
ARTAKOM	17	LPC	78	PLANET VIDEO	63
ARTES	51	M.T. UREDSKA OPREMA	78	POLY BROSS	77
AUTRONIC	1	MEDVEDNICA	46	PRINTEX	67
BIROSTROJ	46	MELCOMP	15,69	RADIO 101	67
CHIPOTEKA	46	MICROLINE	25	RENOPROM	39
DERBI INFORMATIKA	51	M-SAN	korice	SENSO	48,49
EDINKOM	46	NEZBIT	51	TURBO HACKER	2,3
ER-TEH	65	OMNIA	19	ZOLA	69
F1 KOMPJUTER	51	PC-PROJEKT	78		
FILEX	65	PENTAGRAM	35		

WING COMMANDER PROPHECY



U ovom je broju potukao dostojne suparnike poput Quakea i Blade Runnera. Oni koji prate taj svijet nebeskih visina dobro znaju o čemu je riječ. Tu više ništa ne treba objašnjavati. Njegov neponovljiv svijet svemirskog prostranstva, napetosti, borbe i avanture rijetko je čudo multimedijaska zabave. Dragi čitatelji - zaustavite dah i poletite s nama - Wing Commander je stigao!



Kak' se šika!

Cijenjeno čitateljstvo,

Dobrodošli u *Hacker* u novom ruhu! Nadam se da vam se sviđa osvježeno izdanje što ga upravo držite u rukama - mnogo je truda i rada uloženo u promjene nabolje, dio kojih se već dao nazrijeti u prošlih nekoliko brojeva. Na kioscima vas je dočeka *Hacker* na većem formatu i s novim logoom te CD prilogom, no to je samo dio iznenađenja što ih pripremamo za čitatelje koji nas prate i čitaju već tri godine. Za ove su promjene zaslužni svi iz uredništva, od naših vrijednih recenzenta, vanjskih suradnika i lektorice *Ankice* koja uobličava pitke tekstove preko meštra *Igora* koji je zaslužan za dizajn ovih 100 stranica, *Željke* koja mu u tom poslu pomaže svojim nepopravljivim perfekcionizmom pa do šefice računovodstva *Melite*, tehničkog direktora *Tommyja* koji svaki dan nađe novu bubu u Microsoftovim proizvodima i

Senke, zahtjevne direktorice s vizijom, i svih ostalih koji na bilo koji način doprinose uobličavanju časopisa - svima njima mogu reći samo bravo i hvala! I naravno, hvala vama, dragi čitatelji, koji ste nas tijekom ove tri godine podržavali, kritizirali, čitali i ostali nam vjerni - bez vas ne bismo stigli dovd.

No, dosta zahvala (kao da pišem zahvale za glazbeni album), let's get down to business! Primijetili ste da ovaj broj *Hackera* ne donosi, kao što je bilo obećano u prošlom uvodniku, *Blade*

Runner kao temu broja. Naime, pred sam Božić nam je iz *Electronic Artsa* stigao neuobičajeno težak paket u kojem smo, osim standardnog press materijala, našli i pravi dragulj - *Wing Commander Prophecy*. Naravno, nisam oklijevao ni trenutka, digao sam slušalicu i rekao: "probudite *Daria Rakovca*". Mnogi su me preko ICQ-a ili maila pitali zašto nam *Quake 2* nije tema broja. Istina, *Quake 2* je odlična igra (zato i je u ovom broju preporuka mjeseca na 3 atraktivne stranice), no jednostavno rečeno - već nam je navrh glave FPP pucačina i *Quake-look-a-like* igara! *Prophecy* je najbolji *Wing Commander* do sada, nema onaj ružni *interactive movie* prefiks, a svoju pravu snagu (poput *Quakea 2*) pokazuje s nekim od moćnih 3D ubrzivača. Čak bih se usudio reći da je *WC Prophecy*, uz *Quake 2* i *Need for Speed 2 SE*, trenutačno najbrža 3Df igra. A svi vi ljubitelji *Westwooda*, *Ridleya*, *Scota*, *Vangelisa* i *Blade Runnera*, ne brinite se - ipak smo objavili originalnu Dariovu recenziju ove igre na pune 4 stranice, baš kao što je i bilo predviđeno za temu broja.

Osobito smo ponosni što smo u ovaj broj, kao i prošli, uspjeli strpati preko 30 recenzija igara - što ćemo i nadalje činiti - čime smo udovoljili dijelu čitateljstva kojem smeta prevelik broj reklama. Konačno smo promijenili i *Info*, koji je sada vizualno atraktivniji i mnogo informativniji zahvaljujući vrijednom crvu *Luki Mihaljeviću* koga smo zatrpali gomilom press izjava što nam ih hiperproduktivni izdavači igara redovito šalju. Što se tiče CD-a, iznenadila su nas reakcije, koje još uvijek svakodnevno primamo mailom i poštom, što nam je samo potvrda da smo na pravom putu. Da ipak nije sve tako ružičasto kao što se čini, pokazuju bijesni Amigaši koji se s pravom bune što smo, greškom, *Hack CD* snimili pod krivim standardom, tako da je onih 55 MB za Amigu neuporabljivo. Volio bih reći da je netko drugi kriv za ovu pogrešku, no, nažalost, krivnju snosi moja malenkost ali i program za snimanje CD-a čije su mogućnosti odveć ograničene. Moja isprika Amigašima, uz obećanje da će na trećem CDu sve biti snimljeno *kak' se šika* i da će *Bero* voditi računa da Amiga bude zastupljena na svakom *Hack CDu*. I još nešto - nemojte propustiti *Hack CD #3*, najbolji *Hack CD* do sada.

Hmmm, eto opet sam prekoračio utvrđenu duljinu uvodnika i opet će *Igor* morati smišljati čuda ne bi li ga stisnuo na pola stranice. I to baš kad sam se raspričao (obično mi inspiracija malo teže navire)... Ništa zato, odričem se svoje slike i koristim tih par redaka da vam u ime cijelog uredništva poručim: Volimo vas, stalo nam je do vas, ostajte nam u dobrom raspoloženju i čitamo se u sljedećem broju...

Take care,

P.S.

Osim što *Damir Rukavina* u ovom broju nastavlja svoj serijal "D" recenzija započeo u prošlom broju igrom *Mejdslejer*, u istoj tradiciji on nastavlja i s ocjenjivanjem, najviše što neka igra kod njega može dobiti je 20%-25%. Razlog tomu je, osim što je riječ o igrama koje doista zaslužuju takvu ocjenu, što *Damir* ne zna brojiti dalje od 30 jer smo mu nedavno napravili lobotomiju...

P.S.S. Nažalost, nismo mogli izbjeći poskupljenje časopisa zbog novog i, ah, pravednog sustava oporezivanja u narodu (ne)popularnije znanom pod kodnim imenom PDV. Kažu da će tako svima biti lakše...

Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik

ICQ: 1549249
e-mail: draught@earthling.net

Od velikog broja vaših pisama, od kojih veliki dio sačinjava poezija i "Hacker himne" (svaka čast na trudu, još malo pa ćemo moći izdati specijalno izdanje *Hackera - Hacker Poetry*), odabrali smo ovo pismo kao pismo mjeseca jer se konačno netko sjetio prigovoriti na jeftina fore kojima nas proizvođači igara pokušavaju namamiti da kupimo baš njihovu igru. Svaka čast Davoru koji za svoj trud dobiva *Nuclear Strike* opisan u ovom broju *Hackera*, a ostali - nastavite se truditi. Tko zna čitatelju, možda baš tebe u sljedećem broju čeka neka atraktivna igra...

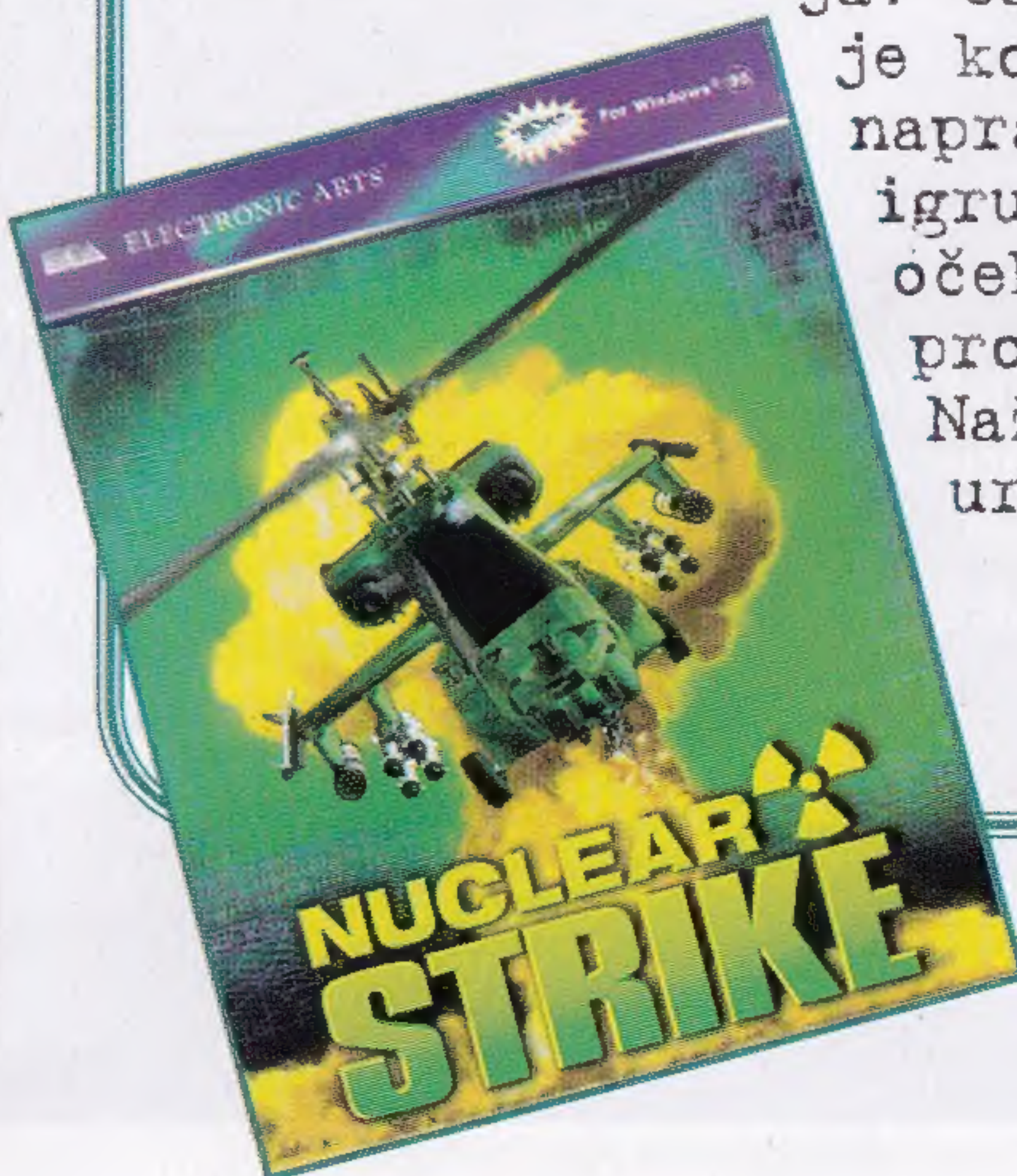


pismo mjeseca

I ja volim uništavati

Poštovano uredništvo *Hackera*,
Vaš sam redoviti čitatelj od prvih brojeva i sjećam se kada ste govorili o odličnim igrama još na 286-icama (*Commodore* i *Amigu* da ne spominjem). Odonda su se igre dosta promjenile... u nekim slučajevima nagore. Primjetio sam, a sigurno i vi, da je u današnjim igrama sve više u modi priljevanje krvi i nasilje. Sad, prije nego bacite moje pismo u koš i nastavite igrati svoj *Blood* ili *Loaded*, samo da kažem da su meni jedne od najdražih igara *Duke Nukem* te *Resident Evil* za PSX. Problem nije u igri koja u sebi sadrži nasilje, već u igri koja nema ničega drugog osim toga. Previše je igara kojima je jedina reklama to što iz "rasporenog neprijatelja ispadnu crijeva" ili "nakon pogotka u glavu vide se tragovi mozga na zidu". Nažalost, u *Hackeru* sam primjetio da, kada u nekoj igri vidite krv, kraj toga stavite poruku: "pravi *Hackeri*, navalite!". *Doom/Quake* klonovi danas svakodnevno niču kao gljive poslije kiše, jedan krvaviji od drugog. U igrama tipa *Loaded* vi ste u ulozi lika koji uništava, zatim malo uništava, onda uništava i na kraju, za promjenu, uništava. I ja volim uništavati stvari, ali kada je to jedino što radim, postane malo dosadno, zar ne? Igrama danas ne treba krv da bi bile dobre, treba im radnja, humor, nešto dublje od običnog nasilja. Čast iznimkama, ali kompanije koje prave igre danas naprave osrednju, ili čak lošu igru, napumpaju je krvlju i očekuju od nas da trčimo u prodavaonice i da je kupimo. Nažalost, previše nas to i uradi...

Vaš Davor Valjin





Slatkiš za oči

➔ Dvije su godine obilježile hrvatsko računalno doba. Gotovo svaka obitelj u svom kućanstvu ima nešto "kompjutorizirano". Odrasli su danonoćno radili na svojim računalima, dok su mala nevina djeca igrala prethodnike Blooda i Carmageddona. Počeli su izlaziti i prigodni časopisi: Bug, Internet, WIN.INI i dr. Njihova namjena je bila poslovnim ljudima i drugima koji se koriste računalima olakšati rad. Ali svi su zaboravili već prije spomenu tu djecu. Tada se grupica studenata odlučila na riskantan potez: izdali su prvi broj Hackera koji je širom otvarao još nepoznata vrata, vrata računalnih igara. Njegove su stranice uvijek bile ozarene i šarene, jednostavno slatkiš za oči. A ne smijemo zaboraviti ni ono najvažnije: izvrsne, šaljive opise igara gospode Pencingera, Rukavine, Jožića i drugih ne manje važnih suradnika. Kad je "glavni" bio g. Mijić, Hacker je bio pravi. Nažalost, on je morao otići a titulu "glavnog" je dobio g. Žibreg koji je Hackeru dao novu mladost. U "novi" Hacker je uvrstio više humora, boljih igara i ono najvažnije: CD PRILOG!!! Taj CD je bio pun pogodak. On, g. Mijić, svi suradnici i ostala ekipa su stvorili legendu: Hacker. On će zacijelo naći mjesto u hrvatskoj računalnoj povijesti. Bravo momci, samo tako dalje.

Niko Sučić

Hmmm, ostao sam bez komentara... U svakom slučaju, drago nam je da ti se sviđa ono što je prvobitno bilo zamišljeno kao "riskantan potez grupice studenata" a danas je izraslo u vodeći autoritet na području računalnih igara. G. Mijić, Hackerov ex-boss još uvijek nije umirovljen, ne da se on. Dapače – još uvijek je omiljeni gost u našoj redakciji i prilikom svake posjete mu je više nego drago kada vidi da časopis s novim glavnim urednikom funkcionira sukladno visokim standardima koje je on sam zacrtao. Usput Niko, a da se zaposliš kod nas kao naš prateći biograf? Znaš ono, da bilježiš crtice i zanimljivosti iz redakcijskog života? U svakom slučaju, Stay kewl.

Van s programima!

➔ Bok!
Izgled časopisa sve je ljepši, a imate i CD prilog. Ukratko, Hacker se približava najkvalitet-

nijim svjetskim časopisima. Onaj tko se 20. prosinca javio na telefon možda se sjeća mojih dosadnih poziva o problemima s Hacker CD-om koji je zaista odličan. Najviše me se dojmilo sučenje, koje je vrlo lijepo i jednostavno (pohvale Željki, Kristijanu i Igoru). Uvodna animacija je također prekrasna. Igar je puno, no tu su i programi i SOS, Moje je skromno mišljenje kako bi SOS trebali zadržati, a programe izbaciti, osim onih neophodnih (DirectX i Winzip). Također, želio bih da pokušate i nadalje objavljivati animacije iz nekih igara (Worms 2 je bio potez koji me oborio s nogu). Kupovao sam i druge časopise (PC Chip, Win.INI, Bug), ali je sučelje i sadržaj Hackerova CD-a najbolji. Ostali časopisi imaju više programa, ali bi ih vi trebali sasvim izbaciti (osim gorenavedenih) jer vi ste ipak (citiram tekst s naslovnice): prvi hrvatski časopis za informatičke igre. Moram reći i to kako ste moj boravak na INFO-u učinili ljepšim i ugodnijim. Pohvale i pozdravi cijelom uredništvu. Najljepše želje u novoj 1998. Želi vam ovisnik (o Hackeru)

Željko iz Gornjeg Zvečaja

Bok Željko,
Što se tiče programa na Hack CD-u, mišljenja smo da bi bilo neoprostivo, usprkos činjenici da smo časopis za informatičke igre, potpuno izbaciti programe i napuniti CD samo s igrama. Kao što i sam znaš, čak i igrači ne mogu bez nekih osnovnih programa poput Winzip, DirectX, SciTech Display Doctor itd. Isto tako, uvjereni smo da nećete cjepidlačiti radi 70-ak MB koliko smo na Hack CD-u #2 odvojili za programe, kad još uvijek imate 460 MB igara. U pravu si, ostali hrvatski informatički časopisi ozbiljne orijentacije pune svoje CD-ove programima i nama nije namjera petljati se u nešto što ne spada u naš poslovni profil. Programe shvati kao nužan doprinos časopisa Hacker hrvatskoj igračkoj sceni.

P.S. A što se tiče animacija iz igara koje su ti se sviđale, bolje ti je da ne propustiš Hack CD #3 na kojem pripremamo više multimedijalnih iznenađenja nego što se nadaš.

CD niš' ne valja

➔ Štovano uredništvo,
Svaki mjesec kupujem Hacker, a ni sam ne znam zašto. Opisujete stvari koje su već negdje davno opisane, ponavljate se (rješenje Broken Sworda)... Cijena je malo previ-

soka za ono što nudite. Ili počnite pisati o zanimljivim stvarima ili smanjite cijenu. CD koji ste počeli poklanjati s časopisem je totalno bez veze. Na njemu su stvari koje su već odavno na CD-ima drugih časopisa. I kvaliteta papira se pogoršala (u broju 32 stranice u sredini su lošije kvalitete od ostalih). Nakon što ste najavljivali da ćete pisati o Nintendo 64, to se nije ostvarilo. U jednom broju ste napisali nešto malo i zatim prestali. Zašto? Vrijeme izlaska časopisa na tržište nije vam usklađeno, nema nikakvog reda, pa bi trebali malo poraditi na tomu. Na kraju zaključak: Hacker je osrednji časopis koji zadovoljava i to ne u potpunosti želje čitatelja. Mogli biste biti puno, puno bolji i ja vam to želim u skoroj budućnosti.

Darko

Dragi Darko,
Mislim da si u svojim kritikama zalutao u pustu zemlju bez argumenata. Mislim, drago mi je da si u svom zaključku u jednoj rečenici uspio opisati naš časopis – no nije mi jasno zašto tvoje pismo ima pomalo podsmjehljiv ton jer, ne zaboravi, nismo se nikada hvalili da smo najbolji časopis za informatičke igre koji postoji, a to što smo, kako ti kažeš jedini, zasigurno nije naša krivica. Bilo bi mi draže da si u svom pismu nakon tako oštih kritika dao i par konstruktivnih prijedloga jer ovako tvoje pismo nema odgovarajuću težinu, osim činjenice da si odlučio pokazati nam gdje spadamo. Nemoj me krivo shvatiti, priznajem da i mi imamo svojih trenutaka poput lošije kvalitete papira u broju 32, no mislim da ti ne trebam objašnjavati kako je to jedan od parametara na koji mi možemo vrlo malo utjecati. A što se tiče CD-a, zar očekuješ od nas da sami isprogramiramo ekskluzivne igre i onda ih stavimo na Hack CD? Demoe igara dobijamo iz istih izvora kao i BUG, PC Chip, PC Zone ili PC Gamer tako da, poput svih svjetskih časopisa za igre, ne možemo birati već se zadovoljiti ponuđenim. A jednog dana kada postanemo moćni poput PC Gamera, onda ćemo Activisionu platiti gomilu dolara kako bismo prvi dobili ekskluzivno pravo na objavu Quake 2 demoa. A do tada...

P.S.
Što se tiče Nintendo 64, prije nekoliko brojeva sam jednom čitatelju objasnio da nećemo pisati o ovoj konzoli jer

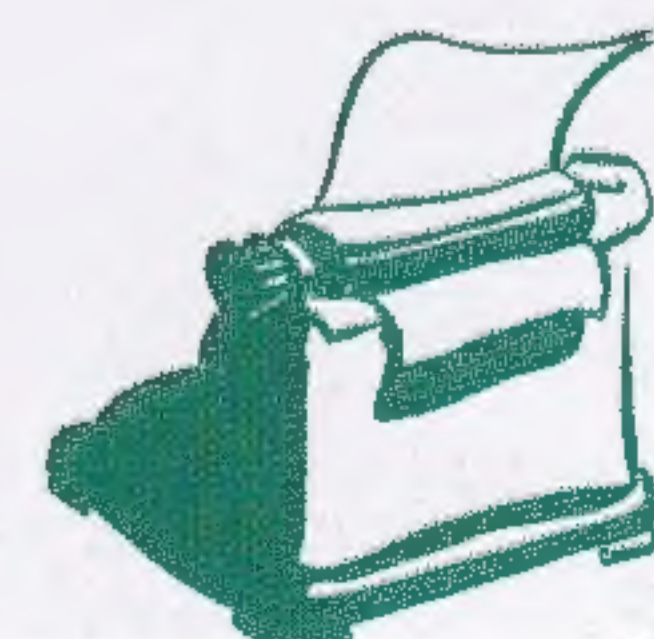
Nintendo nema svog službenog zastupnika za Hrvatsku i naša je procjena da, iako je N64 bolja konzola, trenutno tržištem konzola ubjedljivo vlada Playstation. Sorry, ali takvi su tržišni zakoni.

Aladinova lampa

➔ Pozdrav uredništvu,
Pročitavši pismo u zadnjem Hackeru, vidio sam koliko vas omalovažavaju. Primjerice, stavite veći broj stranica, ubacite cd, itd. Neke od zahtjeva biste mogli ispuniti, ali ipak niste Aladinova lampa. Kad sam pročitao pismo g. Stanka iz broja 31, nisam mogao vjerovati svojim očima kakve je sve kritike napisao za vaš časopis. Očekuje od časopisa sa 100 stranica da postane časopis sa 162 stranice+CD prilog+ nagradna igra. Ovakva pisma ne biste trebali objavljivati, radije objavite pismo gdje se zahtjeva da Hacker spusti cijenu na 5.50 kn. Znam da analizirate sve želje čitatelja i da biste svaku od njih ispunili, ali čitatelji trebaju shvatiti da niste svemoćni i sve će polako doći na red i trpezu gladnih Hackerovaca! Samo treba vremena (i novca). Ali pošto sam i ja samo čitatelj, imam jedan zahtjev: ako je moguće, stavljajte poster u sredinu, tako da ne moram čerupati Hacker. Ostajte mi dobro,


Leo iz Županje 13 god

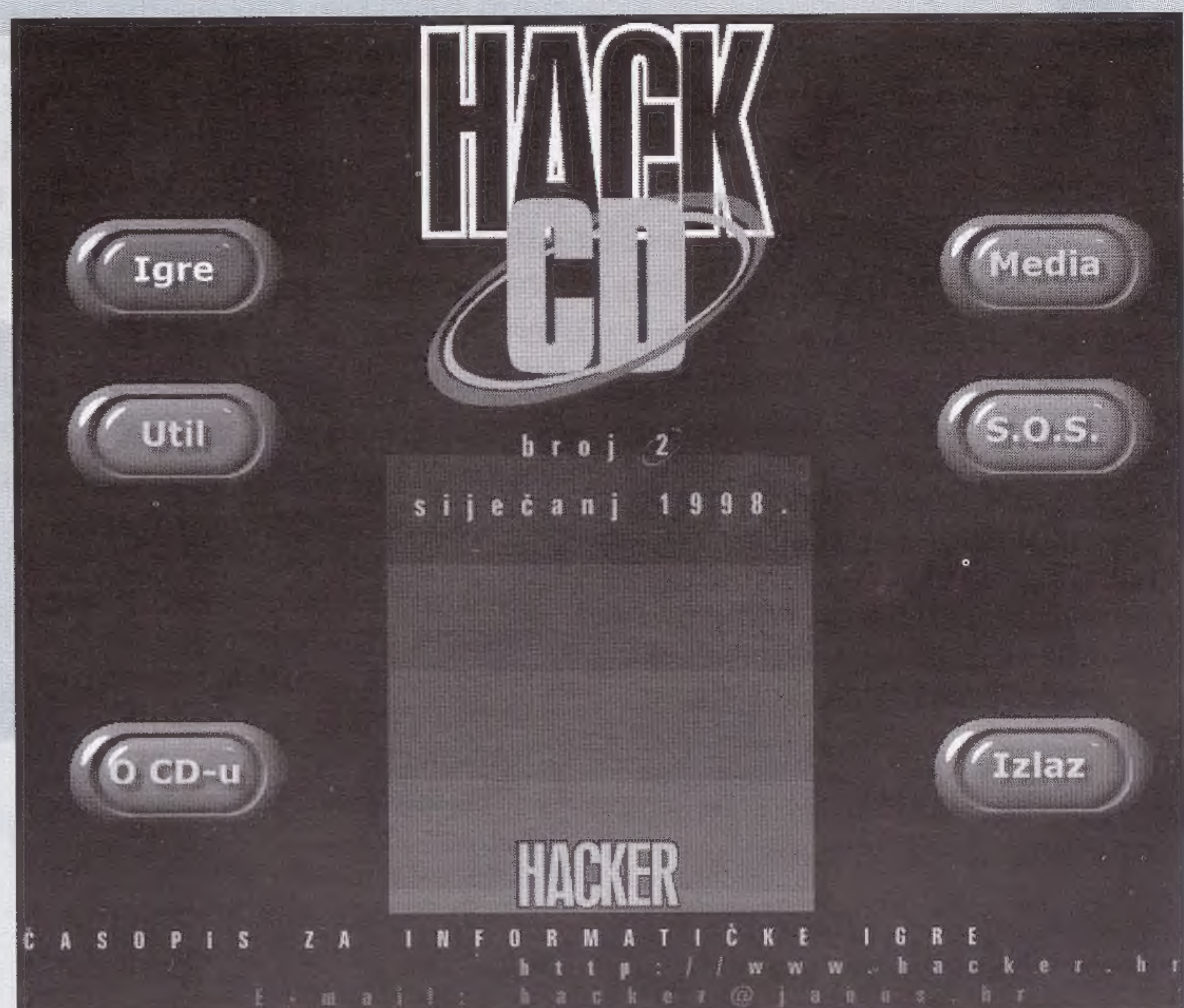
Eto, neke od želja čitatelja Stanka smo počeli ispunjavati, a neke ćemo ispuniti uskoro. Svjestan sam da bi svi željeli da Hacker bude "najbolji časopis koji se može kupiti za taj novac", no kada bi se bilo tko od naših vjernih čitatelja vlastitim očima uvjerio koliko truda i ljudskog angažmana treba da se, primjerice, ostvari CD koji je tek jedna od mnogih želja kojima nas konstantno bombardirate, mislim da bi želje čitateljstva postale realnije. Sve je to vrlo jednostavno: neke stvari su moguće za ispuniti, a neke jednostavno nisu. Primjerice, nama je puno lakše napraviti CD i povećati broj stranica časopisa, nego spustiti cijenu na 5.50 kn jer su tržišne zakonitosti takve da se uz takvu cijenu časopisa ne može preživjeti. No jednog dana kada će nas sponzorirati id Software i Psygnosis – tko zna...



Another One Bites The Dust

Dobrodošli u Hack CD #2. U glazbenom svijetu svi govore kako je najteže, nakon uspješnog prvog, izdati drugi album koji treba pokazati da uspjeh nije bio slučajan i nezasluzen. Sličnom pritisku je bio izložen i Hack CD tim koji je, prkoseći rokovima koji su nas, zbog blagdana i neradnih dana pritiskali više nego inače, ipak uspio izvući maksimum iz loših uvjeta i spomenutih pritisaka – nadamo se da će vam ovaj CD odabirom igara i pažljivo sastavljenom sekcijom uslužnih programa pružiti bar malo zabave u ovim dosadnim danima.


 zabava je nadohvat ruke: dovoljno je umetnuti našu optičku pločicu u CD pogon i pričekati nekoliko trenutaka da se sučelje automatski učita. No, prije nego vam se iznad glave počne pojavljivati veliki upitnik jer stvari ne funkcioniraju kako bi trebale, pročitajte osnovne naputke i zahtjeve koji moraju biti ispunjeni da bi Hack CD mogao zasjati u punom sjaju. Prvo i osnovno – Hack CD je dizajniran za razlučivost 800x600 i 16-bitnu dubinu boja. To smo već spomenuli u prethodnom broju, no nije naodmet ponoviti zato što smo primili puno ogorčenih komentara



mailom u smislu “ne vidi mi se cijelo sučelje na CD-u” ili “kako promijeniti razlučivost”. Dakle, desnim dugmetom kliknite na praznu radnu površinu i iz padajućeg izbornika odaberite *Properties*. Nakon što se otvori prozor *Display Properties*, odaberite karticu *Settings* i iz padajuće liste *Color Palette* odaberite *High Color (16-bit)*. Nakon toga, na klizniku *Desktop Area* odaberite razlučivost *800 by 600 pixels*, kliknite na *Apply* i, ako je potrebno, restartajte *Windows*. Moguće je da vam *Windows* ne dozvole da istovremeno odaberete razlučivost *800x600* i *16-bitnu* boju, već vas ograniče na, primjerice, *800x600* i *256* boja. To se dešava kada imate prastaru grafičku karticu s *512 KB* video memorije i bojimo se da nema drugog rješenja doli modernizirati grafički podsustav kupnjom nove grafičke kartice. Isto tako, moguće je da vam nakon promjene razlučivosti slika jednostavno podivlja tj. pokazuje nesuvisle žvrljotine i šum, što je jedan od sigurnih znakova da imate nekvalitetan monitor koji nije u stanju pokazati razlučivost *800x600*.

U svakom slučaju, ako vam spomenuti problemi onemogućavaju da *Windows* postavite u stanje potrebno za pokretanje *Hack CD-a*, ne očajavajte – još uvijek možete ručno pokrenuti sve igre i programe tako da pomoću *Windows Explorera* ručno pokrenete igru/program (konzultirajte tablicu na sljedećoj stranici u kojoj smo naveli putanju do datoteke koja pokreće bilo koju igru/program s CD-a). Nakon što umetnete CD, sučelje bi se trebalo automatski, nakon maksimalno *30-ak* sekundi, otvoriti intro animacijom koju možete u bilo kojem trenutku preskočiti pritiskom na lijevu tipku miša, a dalje već znate... Ako *Windows* slučajno odbiju automatski pokrenuti CD, ručno otvorite ikonu *HackCD.EXE* koja pokreće sučelje.

Što se tiče intro animacije, moguće je da vam ne ide glatko kao što je predviđeno. Najčešći uzrok je, osim manjka memorije koju su “popapali” programi koji se možda odvijaju u pozadini i(li) spora konfiguracija (preporučena konfiguracija za Hack CD je P133, 16 MB, Win95), spori CD pogon. Kao što smo naveli na obodu CD-a, preporuča se upotreba najmanje *8X* CD ROM-a jer CD čitači manjih brzina od *8X* ne mogu osigurati dovoljan protok podataka za glatku animaciju. U svakom slučaju, ako je animacija prespora ili vam ide na živce, preskočite ju pritiskom na lijevu tipku miša.



Proizvođač: Auran

Min. konfiguracija: P90, 16 MB, Win95

Mnogo se koplja lome oko pitanja koji RTS je trenutno najbolji. Neki se zaklinju na *Total Annihilation* koji smo vam predstavili na prvom Hack CD-u, neki strpljivo isčekuju *Blizzardov Starcraft*, a neki upravo ovu igru, *Dark Reign*, dižu u nebese. Odigrajte ovaj zgodan i relativno kratak demo.

Imajte na umu da se klikom na *Dark Reign* demo na ovom ekranu neće odmah pojaviti *Installer* – trebate pričekati 30-40 sekundi zato nemojte klikati više puta jer ćete zblokirati jadne *Windows*.

Opis u Hackeru: N/A

Ocjena: N/A

7th Legion	Dark Corona	Galapagos	Joint Strike
Actua Soccer 2	Pegasus	G-Police	Fighter
Andretti Racing	Dark Reign	Grand Theft	Net Storm
Broken Sword 2	Defiance	Auto 3Dfx	Nuclear Strike
Dark Angel	F-22 Raptor	Incoming 3Dfx	Overboard
	FIFA 98	I-War	

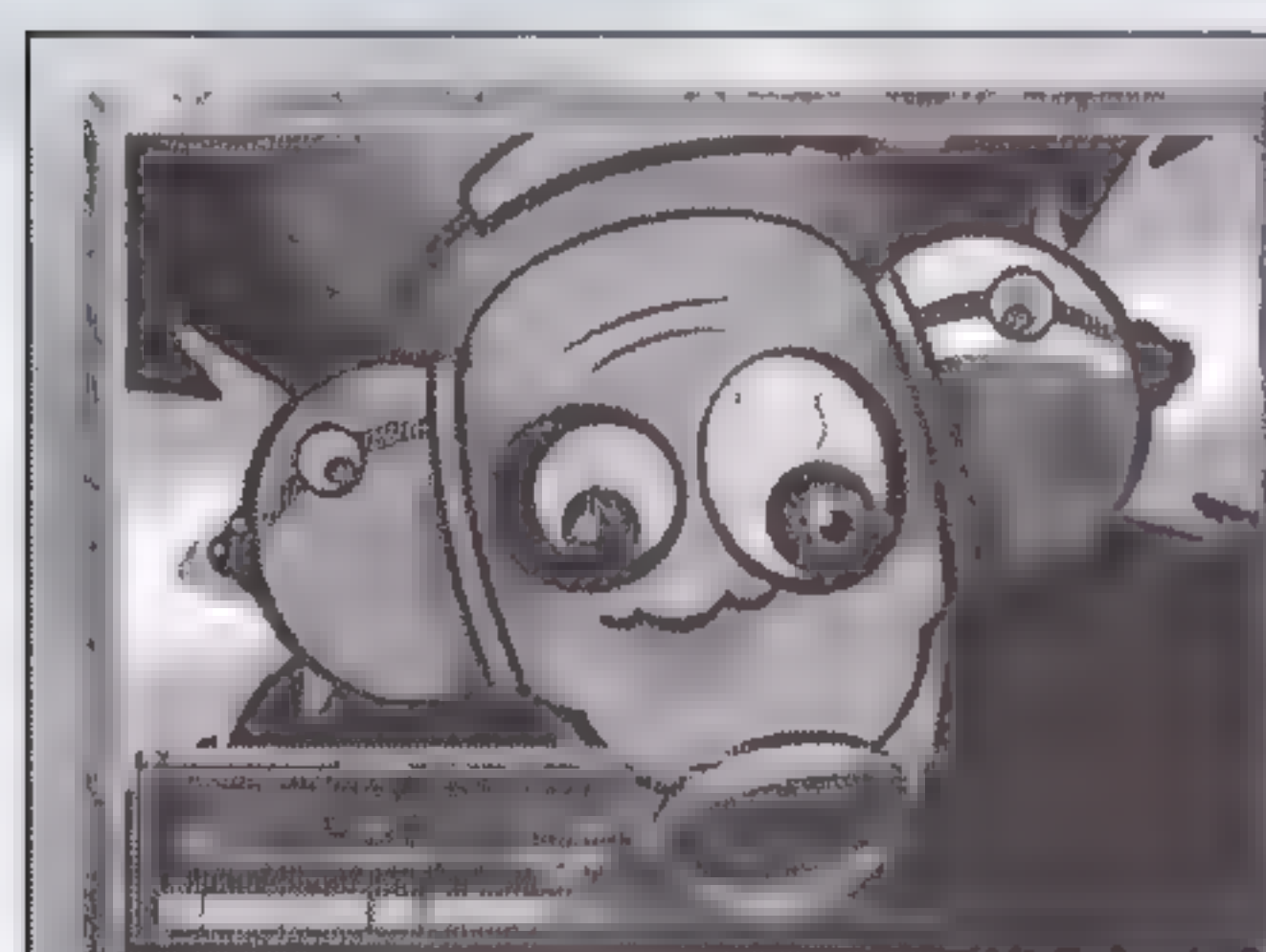
Igre
Util
Media
S.O.S.
6 CD-u
Izlaz

UTILS

naziv programa	putanja na CD-u
7th Legion	7th Legion.EXE
Actua Soccer 2	Actua Soccer 2\SETUP.EXE
Andretti Racing	Andretti Racing.EXE
Broken Sword 2	Broken Sword 2.EXE
Dark Angel	Dark Angel\SETUP.EXE
Dark Corona Pegasus	Dark Corona Pegasus.EXE
Dark Reign	Dark Reign\SETUP.EXE
Defiance	Defiance.EXE
F-22 Raptor	F-22 Raptor.EXE
FIFA 98	FIFA 98.EXE
Galapagos	Galapagos.EXE
G-Police	G-Police.EXE
Grand Theft Auto 3Dfx	Grand Theft Auto 3Dfx.EXE
Incoming 3Dfx	Incoming 3Dfx\SETUP.EXE
I-War	I-War.EXE
Joint Strike Fighter	Joint Strike Fighter\SETUP.EXE
NetStorm	Net Storm.EXE
Nuclear Strike	Nuclear Strike.EXE
Overboard	Overboard.EXE
Pandemonium 2	Pandemonium 2\SETUP.EXE
Postal	Postal.EXE
Rayman Designer	Rayman Designer\SETUP.EXE
Screamer Rally	Screamer Rally.EXE
Shadow Warrior	Shadow Warrior.EXE
Sonic 3D Blast	Sonic 3D Blast.EXE

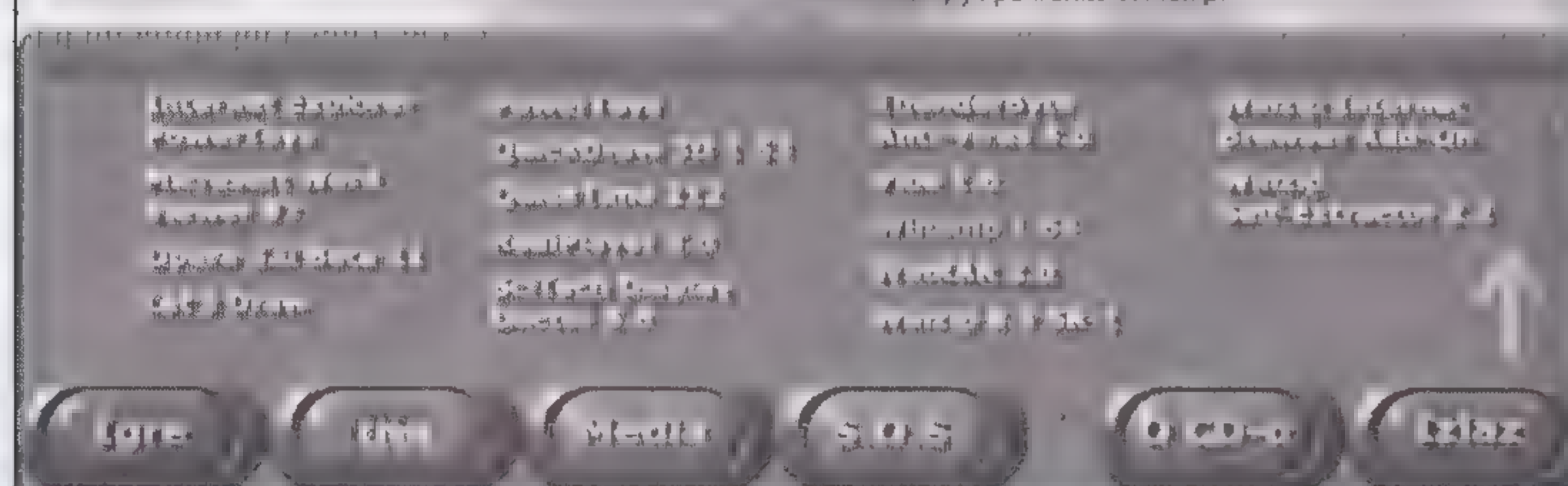
IGRE

ACDSee 2.22	Utils\ACDSee 222.EXE
ActiveMovie 1.0	Utils\ActiveMovie 100.EXE
Adobe Acrobat Reader 3.01	Utils\Adobe Acrobat Reader 301.EXE
CuteFTP 2.0	Utils\CuteFTP 200.EXE
Diamond Monster 3D DirectX 5 Driver 1.09	Utils\Diamond Monster 3D DirectX 5 Driver 109.EXE
DirectX 5.0	Utils\DirectX 500.EXE
F-PROT Professional 3.01	Utils\F-PROT Professional 301.EXE
GetRight 3.02	Utils\GetRight 302.EXE
Go!Zilla 2.12	Utils\Go!Zilla 212.EXE
HyperCam 1.19	Utils\HyperCam 119.EXE
Hypersnap 3.07	Hypersnap307\SETUP.EXE
ICQ 98a Beta	Utils\ICQ 98a Beta.EXE
ICQ 98a Update	Utils\ICQ 98a Update.EXE
Let's Draw	Utils\Let's Draw.EXE
Macromedia Shockwave	Utils\Macromedia Shockwave.EXE
Microsoft Word Viewer 97	Utils\Microsoft Word Viewer 97.EXE
Microsoft Internet Explorer 3.02	MS Internet Explorer 302\SETUP.EXE
Microsoft Internet Explorer 4.00	MS Internet Explorer 400\IE4SETUP.EXE
Microsoft Internet Explorer PowerToys	Utils\MSIE PowerToys.EXE
Opera 300 Beta 11	Utils\Opera 300 Beta 11.exe
PowerToys	PowerToys\Install.INF (desnim gumbom)
QuickDraw 3D 1.53	QuickDraw 3D 153\SETUP.EXE
QuickTime 2.12	Utils\QuickTime 212.exe
RealPlayer 5.00	Utils\RealPlayer 500.exe
SciTech Display Doctor 6.0	Utils\SciTech Display Doctor 600.exe
ThunderByte Anti-Virus 8.03	ThunderByte Anti-Virus 803\SETUP.EXE
Vibe 1.0	Utils\Vibe 100.exe
Winamp 1.64	Utils\Winamp 164.exe
WinRAR 2.0	Utils\WinRAR 200.EXE
WinZip 6.3 SR-1	Utils\WinZip 630 SR-1.exe
WinZip Browser Support Add-On	Utils\WinZip Browser Support Add-On.exe
WinZip Self-Extractor 2.1	Utils\WinZip Self-Extractor 210.exe



Najnovija inačica vjerojatno najpopularnijeg playera MPEG layer 3 audio zapisa. Važna novost vezana uz ovo izdanje je stupanj otvorenosti programa, što omogućuje razvoj plug-inova za vizualizaciju zvuka. Neki plug-inovi su prave male grafičke ekstravagance koje podržavaju 3Dfx i Direct3D, a primjer jednog od njih možete vidjeti na slici lijevo, radi se o plug-inu *Dancing Coke Infringed to Pepsi* koji će ovu fantastičnu scenu i konzervu Coca Cole oživjeti u realnom vremenu i to po ritmu muzike! Ako imate 3Dfx, instalirajte ovaj plug-in.

Tip of the Day
Neki od dodatnih plug-inova za Winamp smo snimili na ovaj CD u direktorij **UtilWinamp Plug-ins**. Da biste ih instalirali, jednostavno pomoću *Windows Explorera* iskopirajte sadržaj spomenutog direktorija u direktorij u koji ste instalirali Winamp (po defaultu je to C:\Program Files\Winamp) i pokrenite Winamp.



Amiga, Win 3.11 problemi

Uslijed *Murphyjevog* zakona i ljudske greške smo prošli CD snimili u standardu koji onemogućuje pokretanje softvera za Amigu. Nezgrapno rješenje kojim se ovo može zaobići je da Amiga softver s CD-a presnimite kod frenda koji ima PC tj. prebacite ga s PC-a na Amigu, a elegantniji pristup je pričekati Hack CD #3 na kojem je ovaj problem riješen. Isprike svim Amigašima – odužit ćemo se povećavanjem prostora koji smo na CD-u posvetili Prijateljici. Što se tiče Windowsa 3.11, mogli smo napraviti verziju sučelja za ovaj OS, no to nema nikakvog smisla jer gotovo 95% igara na CD-u odbija raditi bez Windowsa 95 i DirectX drivera. Žao nam je, ali vrijeme Windowsa 3.11 je odavno prošlo – pogotovo kao platforme za igranje.

Upomoć, CD ne radi!

Nakon svih ovih savjeta, Hack CD vam još uvijek ne radi? Mama ga je upotrijebila kao podlošku za šalice kave? Mlađi brat ga upotrebljava kao frizbi? Kućni ljubimci se vole igrati s njim? Ili je poštar jednostavno nekoliko puta namotao Hacker i sve skupa ugurao u poštanski sandučić. Bez brige, zamijenit ćemo vam CD bez ikakve naknade – samo nam u pismu pošaljite problematični Hack CD (ne zaboravite napisati svoju adresu).

CD Help

Za sve prijedloge, komentare, kritike i servisne upite glede Hack CD-a, pišite nam na adresu: *Janus-Lingua, Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb* s naznakom ZA HACK CD ili nam pošaljite e-mail na hacker@janus.hr sa subjectom poruke ZA HACK CD. Mailove koji se tiču Hack CD-a, a nemaju spomenuti subject, će biti automatski ignorirani - zato pažljivo prilikom slanja!

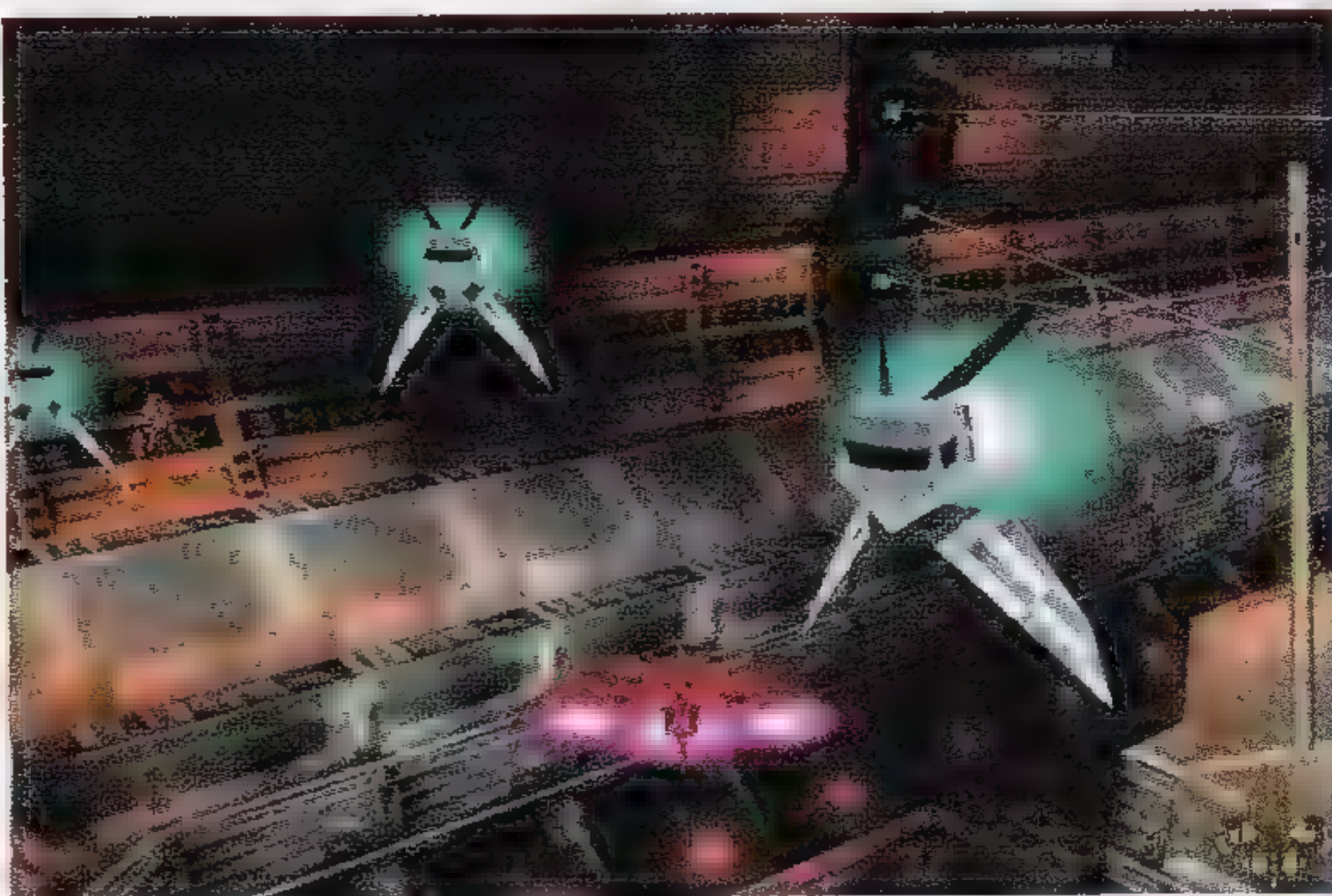
Lunatic

Nova 3D pucačina trebala bi osvježiti ovaj, u posljednje vrijeme, prilično zapostavljen žanr igara. Igra će imati vlastiti 3D engine koji će omogućiti potpunu slobodu kretanja, ali će

zahtijevati kompatibilni 3D ubrzi-

vač. Njeni su glavni aduti grafika crtana u Manga

stil i house glazba koja pridonosi atmosferi. Igra će donijeti 18 nivoaa i, kao svaka pucačina koja drži do sebe, ponuditi će hrpetinu razornog oružja i drugih dodataka. Svi ljubitelji dobre pucačine morat će se strpiti do ljeta 98., kada Lunatic izlazi.



Info

Proizvođač: Pure Entertainment
Platforma: PC

Tomb Raider 2 ruši rekorde

Kad je pušten na tržište, Tomb Raider 2 je u prva dva dana prodan u 75 000 primjeraka samo u Velikoj Britaniji. Inače, smatra se solidnim uspjehom kad se neka igra diljem svijeta proda u toliko primjeraka (Lara kicks butt).



Mysteries of the Syth

Da LucasArts nikada ne spava, dokazuje činjenica koja će razveseliti sve ljubitelje

Jedi Knighta. U veljači se sprema izlazak novog expansion packa ove igre! Mysteries of the Syth će sadržavati četrnaest single player nivoaa podijeljenih u četiri poglavlja i još petnaest multiplayer nivoaa koji će donijeti neke novosti kao što je novi death-match. Neki od tih nivoaa će se odvijati u dobro poznatim Star Wars lokacijama, kao što su Imperial Throne Room i Carbonite Chamber. Svi ljubitelji Star Warsa imaju se čemu radovati jer veljača već kuca na vrata.



Info

Proizvođač: LucasArts
Platforma: PC

RedLine



Svaka čast igrama kao što su Quake i Carmageddon, ali nije mi jasno kako se nitko od proizvođača igara nije sjetio objediniti ta dva vrlo različita svijeta u jednu igru. Ili je bilo nekih pokušaja, ali su neslavno završili? Beyond Games i Accolade će pokušati ostvariti nimalo lagan cilj – stvoriti akciju na kotačima, ali i klasičnu pucačinu u kojoj šecući gradom ubijate sve čiji je IQ veći od sobne temperature. Kako u Beyond Games "skromno" kažu, bit će to sljedeća generacija 3D igrara. Svaki Cigo svoga konja hvali, zato smo mi pokušali saznati nešto više o Redlineu.

Radnja se odvija u jednom od ogromnih gradova u kojem su kriminalci daleko bolje opremljeni nego policajaci, a nasilje i divlje obračunavanje bandi nešto najnormalni-

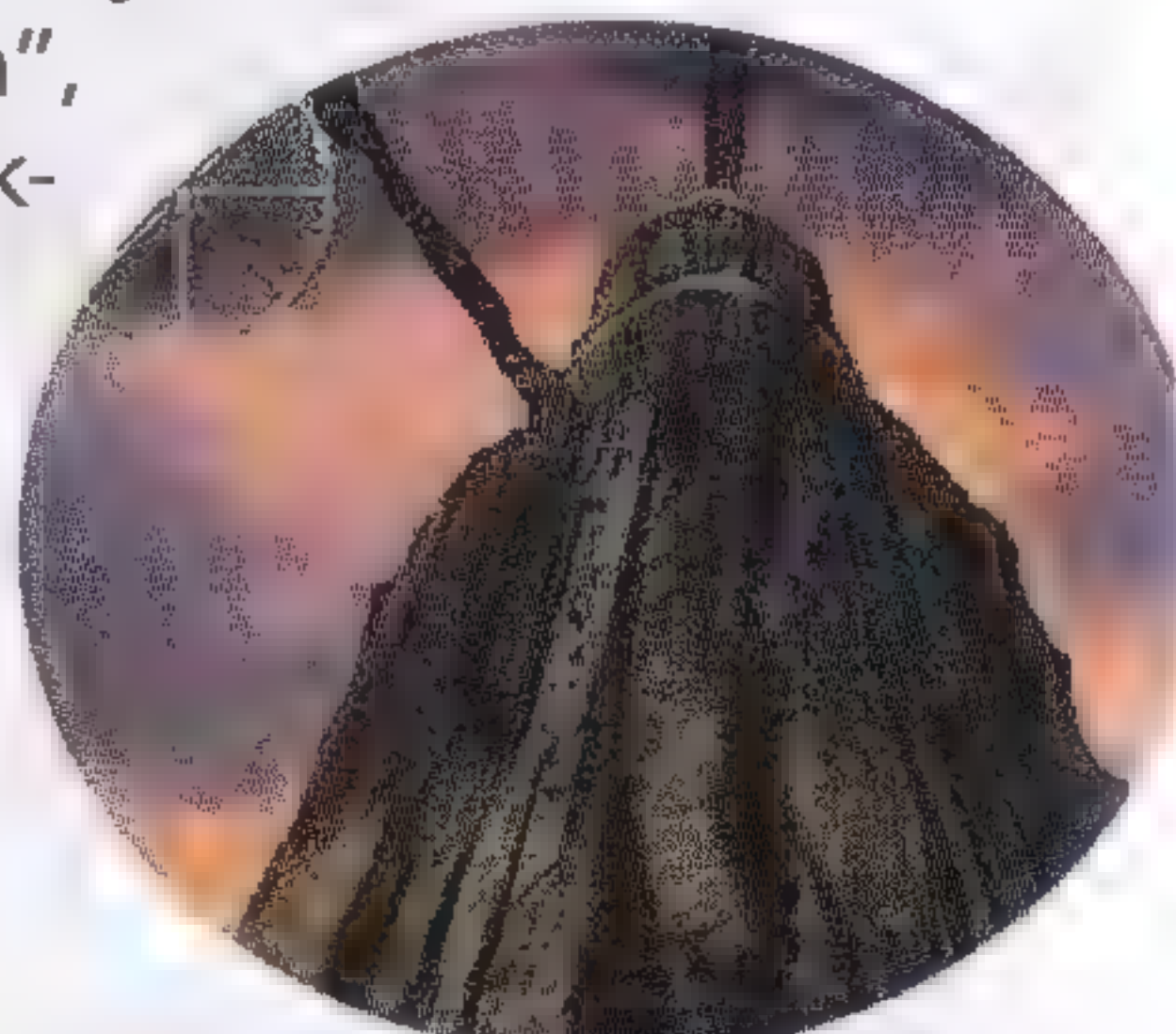
je. Vi ste član jedne bande, ali želite postati njen vođa. Da biste to postigli, morate se dokazati u borbi, bez obzira jeste li u autu ili šecući. Na izbor vam je više bandi različitih karakteristika i oružja. Izbor od desetak vozila koja možete opremiti po želji jamči mnogo mrtvih pješaka. Sve je ovo vrlo zanimljivo, ali čime



Da bi Redlineov grafički engine pod nazivom Deadalus mogao proživjeti sve što mu bude servirano, trebat će mu pomoć grafičkih ubrzivača. Redline će podržavati Rendition, NEC Power VR i 3Dfx. Multiplayer će također biti podržan i to do 16 igrača preko LAN-a ili Interneta.

Redline najavljuje "novu generaciju 3D igara"? Novost je što vaš lik svakom dobivenom borbom stječe iskustvo toliko potrebno za uporabu novih oružja i tehnologija, čime Redline dobiva

sporednu ulogu. U Redlineu vas čeka iznenađenje – ona bi se trebala razvijati ovisno o vašim uspjesima. S obzirom na službene informacije i one "ispod stola", Redline ima velikih šansi postati upravo ono što njegovi stvaratelji i priželjkuju. U proljeće će se vidjeti što nam uistinu donosi novo.



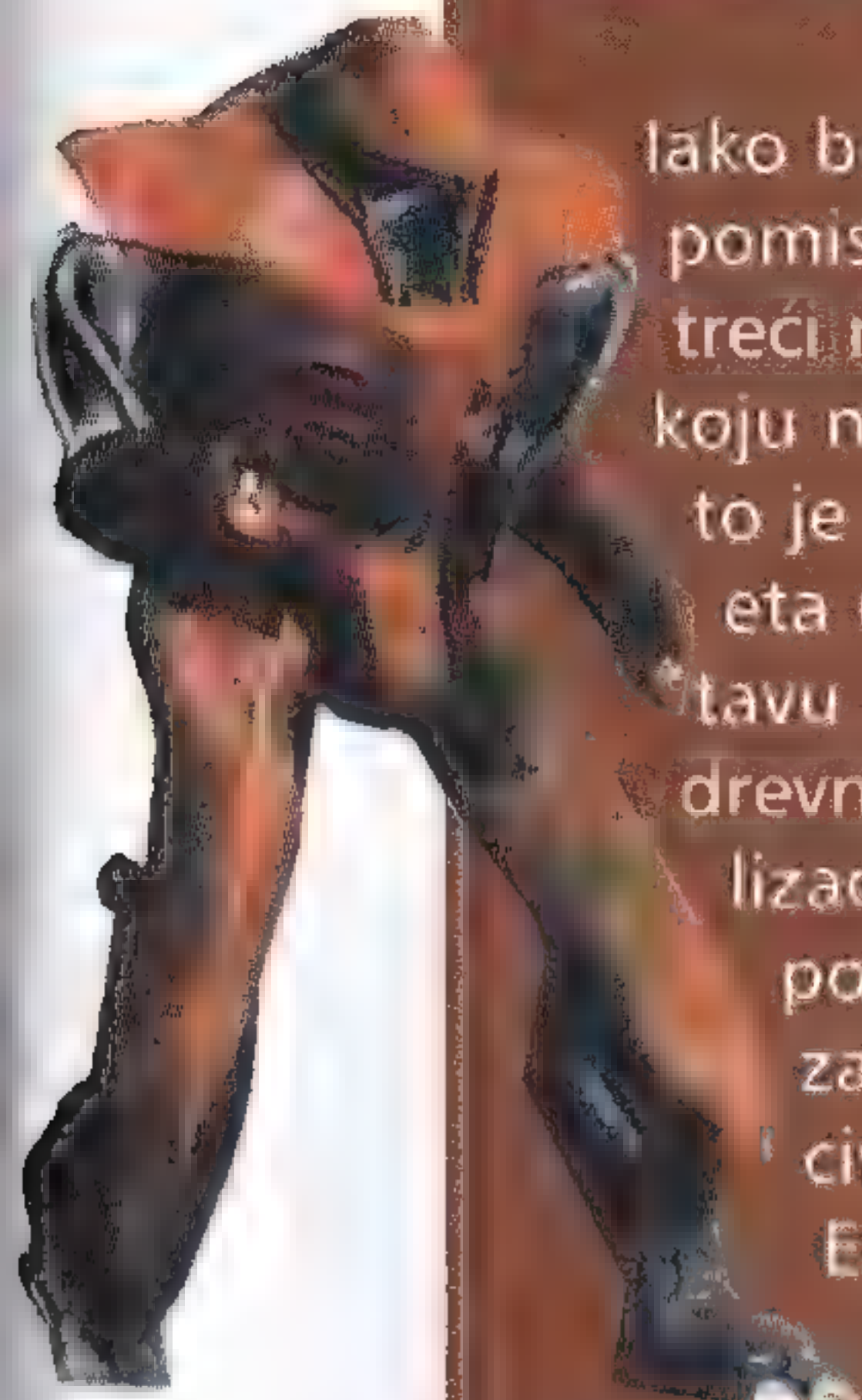
Info

Proizvođač: Beyond Games & Accolade
Platforma: PC

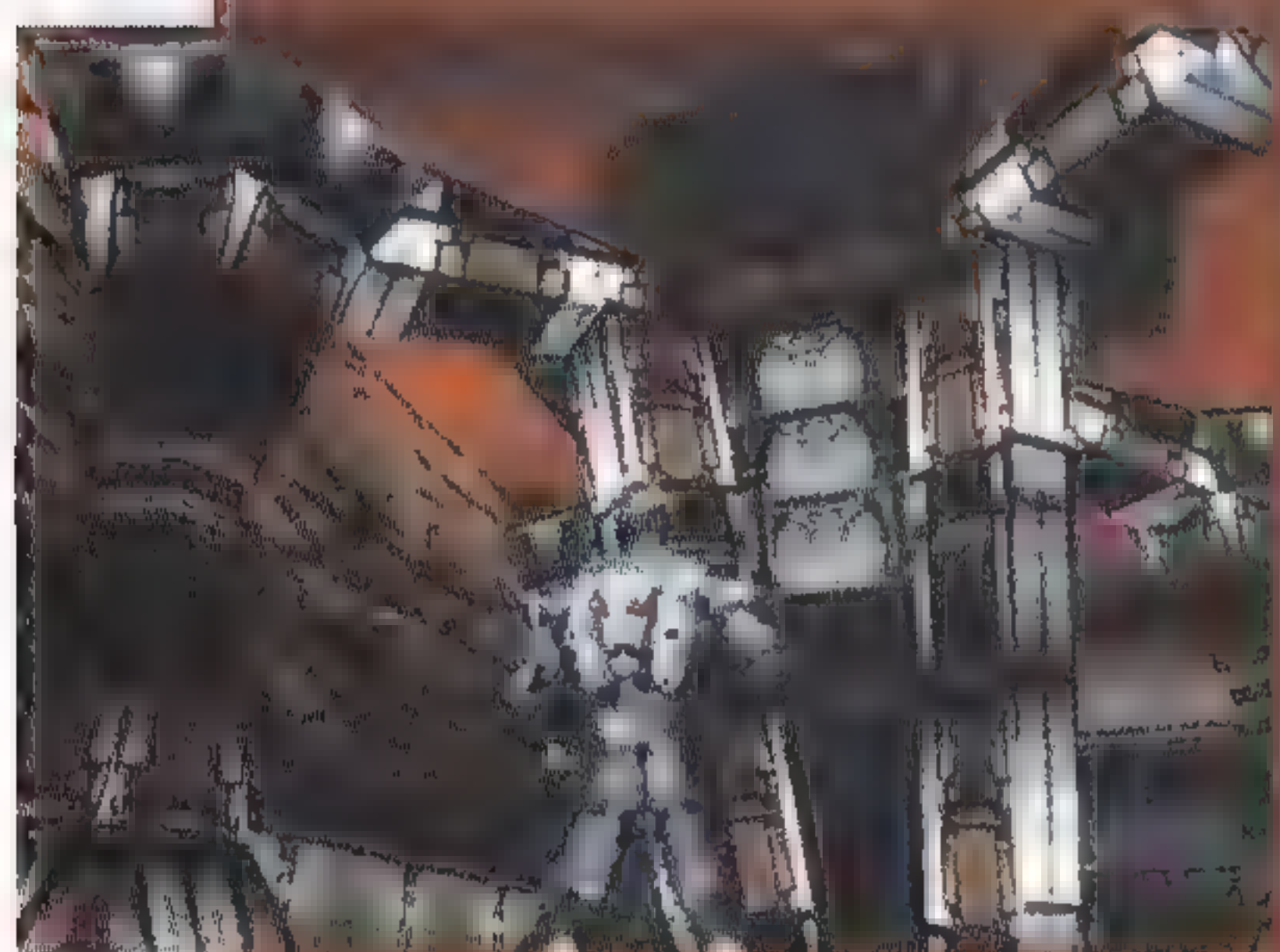
INFO PLUS

Microsoftu očitana lekcija Američko ministarstvo pravosuđa optužilo je Microsoft da prisiljava OEM proizvođače da uz Win95 prodaju i Internet Explorer. Da bi se "iskupio" pred publikom, Microsoft je izjavio da kupci imaju mogućnost izbora: Win95 s integriranim Internet Explorerom, verzija Win95 stara dvije godine i Internet Explorera te najnovija verzija Win95 bez Internet Explorera, ali zato "oplemenjena" mnoštvom bugova. Billa bi trebalo staviti pred naš izbor: metak, metak ili možda metak. **Uskrsnuće Dune II!** Iz Westwood Studios stiže informacija da se ubrzano radi na remakeu legendarne igre koja je postavila prve temelje real-time strategija - Dune II. Igra će nositi naziv Dune 2000, a koristit će engine preuzet iz C&C-a. S obzirom na Westwoodovu reputaciju, zasigurno se isplati čekati na ovu igru. **Uskoro nova svemirska strategija** Malkari je naziv nove svemirske strategije koju će izdati tvrtka Interactive Magic. Igra će podržavati čak 40 igrača u multiplayer modu.

Esoteria



Iako bi iz naslova mogli pomisliti da je ovo treći nastavak igre za koju niste nikad ni čuli, to je samo naziv planeta u Esoteria sustavu na kojem živi drevna i moćna civilizacija. Ondje je poslan robot čija je zadaća uništiti tu civilizaciju. Ali, Esoterijanci su ga uspjeli reprogramirati pa se on počinje boriti na njihovoj strani (vođen vašom stručnom rukom). Sama priča baš i nije previše dojmljiva, ali govorka se da je svijet Esoterije grafički iznimno dotjeran, što bi mogao biti veliki plus ovoj akciji karakterističnoj i po tome što se sastoji samo od jednog nivoa (svijeta).



Info

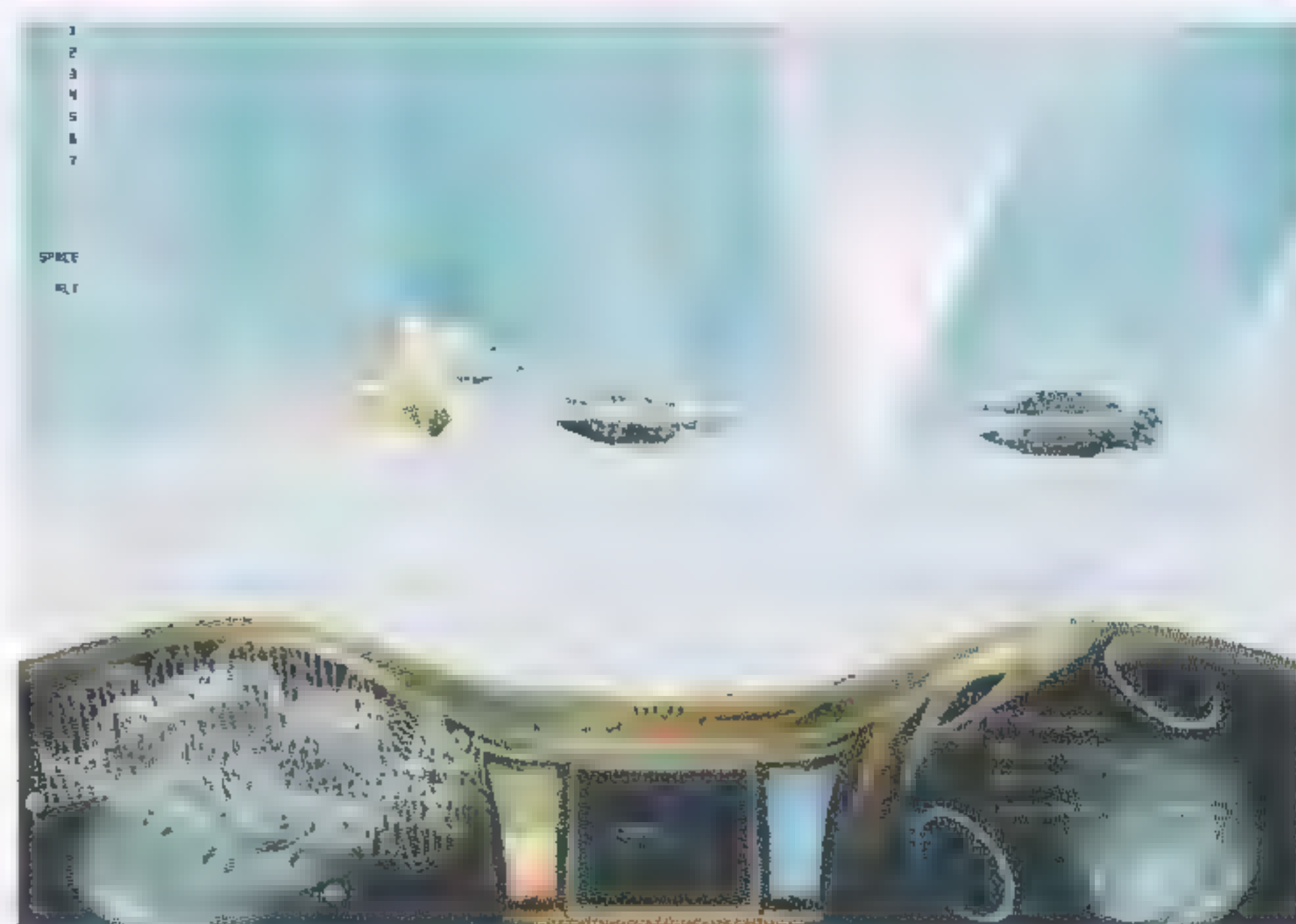
Proizvođač: Mobeus Designs
Platforma: PC

Battlezone

Battlezone vas vraća u davnu 1960. i doba hladnog rata kad je (prema igri) pronađen iznimno dragocjen biometal iz koga se mogu napraviti snažna oružja. Vi ste u ulozi tenkiste koji se pokušava domoći tog metala boreći se na strani Rusa ili



Amerikanaca. Ova real-time strategija nudit će vam 30 različitih vozila i oružja, a teren će biti modeliran realistično, što znači da će na nj utjecati prirodne pojave, primjerice, potres. Igra će podržavati 3D grafičke ubrzivače preko Direct3D-a, što je dobra vijest za igrače iz ovih krajeva.



Info

Proizvođač: Activision
Platforma: PC

VR Sports: Powerboat Racing

Ova arkada bi trebala izaći negdje u ožujku '98. i zasigurno će biti veliki hit među ljubiteljima vodenih sportova. Da igra ne bi ostala samo na utrkanju brzih čamaca, autori su dodali atraktivne akrobacije i skokove koje možete učiniti ako ste dovoljno spretni. Mnogo pozornosti je posvećeno realističnosti igre pa ćete se u početku morati naučiti kako koristiti fizikalne sile u vodi da biste bili što brži. Krajolik, kao i sama igra (osam staza) predивно su nacrtani, a ako su točne informacije da će multiplayer mod biti na razini kvalitete igre, Powerboat Racing će zasigurno biti jedna od boljih igara u 1998. godini.

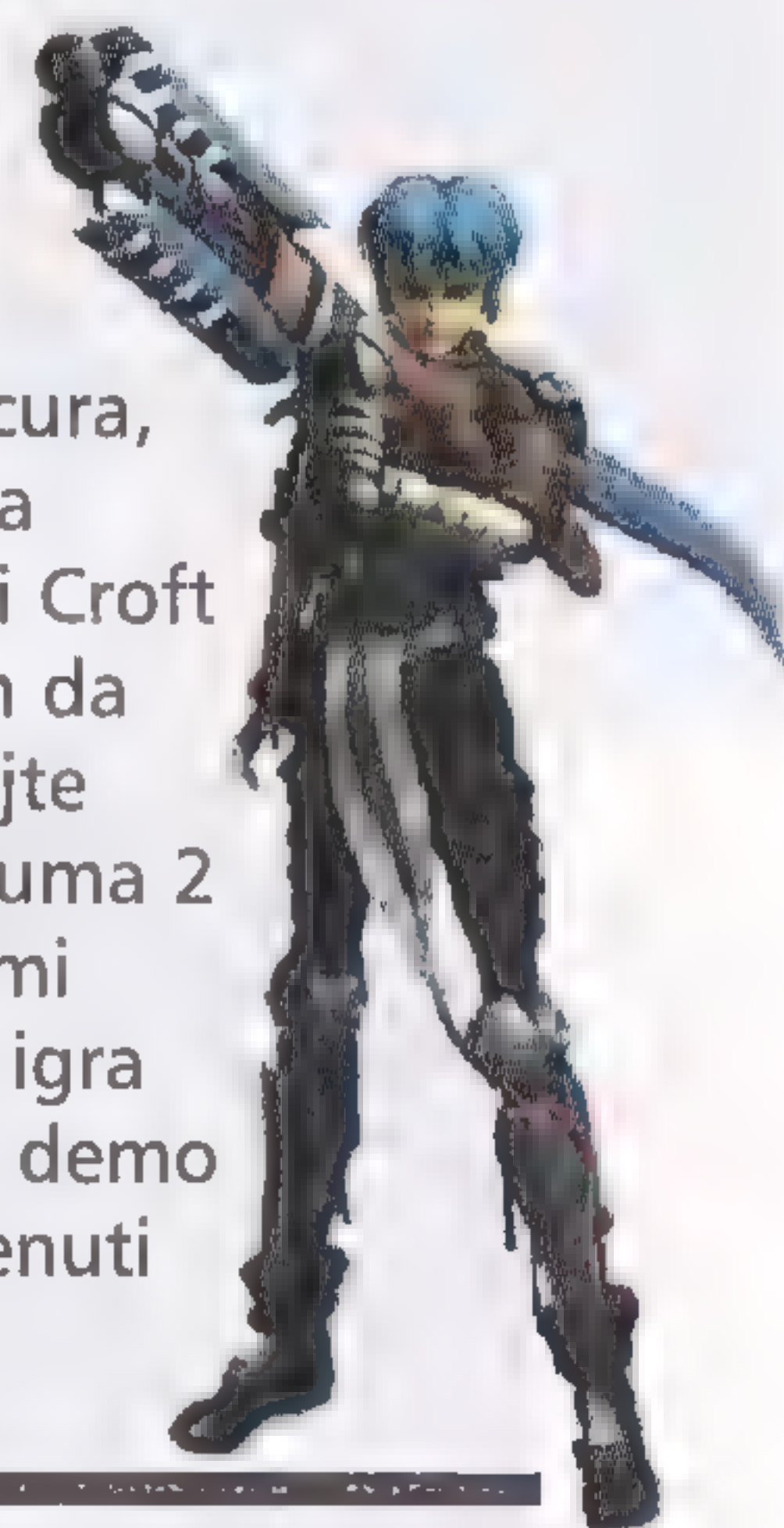


Info

Proizvođač: East Point Software
Platforma: PC

Pandemonium 2 uskoro gotov

Možda se sjećate Pandemoniuma, igre koja se isticala vrlo lijepom grafikom i neodoljivom igrivošću. Crystal Dynamics dovršava njen nastavak koji bi trebao biti nešto potpuno drugačije. Čak i glavna junakinja Nikki nije više obična cura, postala je opasna konkurencija Lari Croft (uh, jedva čekam da to vidim). Zaigrajte demo Pandemoniuma 2 s Hack CD-a i sami prosudite koliko igra vrijedi (nažalost, demo ne možete pokrenuti bez 3Dfx-a).



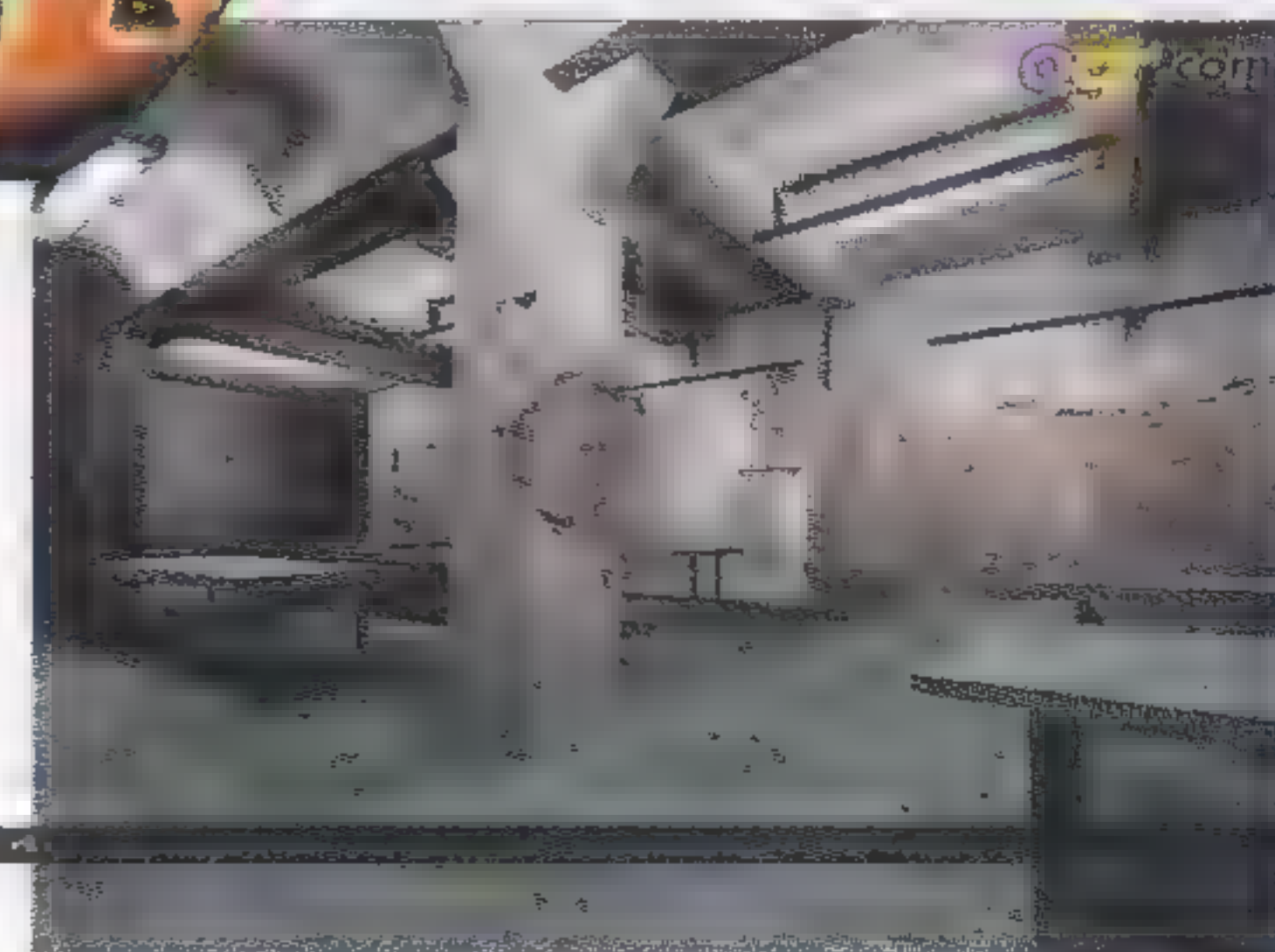
Descent 3 u pripremi

Iako će ovaj treći dio Descent serijala započetog 1995. izaći tek sljedećeg Božića (!), jasno je da će, s obzirom na reputaciju svojih prethodnika, biti pravi hit. Igra će sa prijašnjim nastavcima imati jedino zajednički naziv, riječ je o potpuno novom grafičkom engineu, novoj priči i dosad neviđenim oružjima koja će razveseliti mnoge fanove koji željno iščekuju novi nastavak.



Daikatana ponovo odgođena

Prva igra ION Storma, poduzeća koje je poznati Doom/Quake dizajner John Romero osnovao kada je dobio nogu iz id Softwarea, ipak neće izaći krajem 1997. kao što je u početku bilo predviđeno. Ekipa iz Ion Storma je odlučila pomaknuti rok izlaska igre kako bi poradili na kvaliteti koja još uvijek nije po njihovom ukusu. Samo da ne pretjeraju s perfekcionizmom jer bi igru uskoro mogao nagristi zub vremena budući da je već dugo u razvoju.



Final Fantasy VII na PC-u EIDOS je otkupio prava na PC konverziju najprodavanije RPG igre na Playstationu - Final Fantasy VII (Playstation recenziju možete pročitati u ovom broju iz pera Benislava Jozica). Izlazak PC inačice je predviđen za sredinu 1998, a igra će zauzimati puna tri CD-a. Poznavajući sposobnosti EIDOS-ovih programera i kvalitete koje krase PSX verziju ove igre, jasno je da PC-aši imaju mnogo razloga da se raduju vrućem ljetu. **Riven ostvario rekordnu prodaju** Riven: The Sequel to Myst je od 31. listopada 1997. samo u Sjevernoj Americi prodan u čak 474 000 primjeraka, čime je postao najprodavanija igra na tim prostorima. Iako je igra doživjela mnoge kritike zbog loše ideje i nikakvih novina u načinu igranja, očigledno je glupim Jenkijima bilo dovoljno u naslovu igre objasniti da se radi o nastavku Mysta pa da pomisle kako bi to trebalo garantirati kvalitetu. Jedina "igra" koja se bolje prodala od Rivena je Win95 iz "igračice" dragog nam Billa "The Satan" Gatesa. Upućujemo vas na recenziju Daria Rakovca u ovom broju koji će vam objasniti što u Rivenu ne valja.

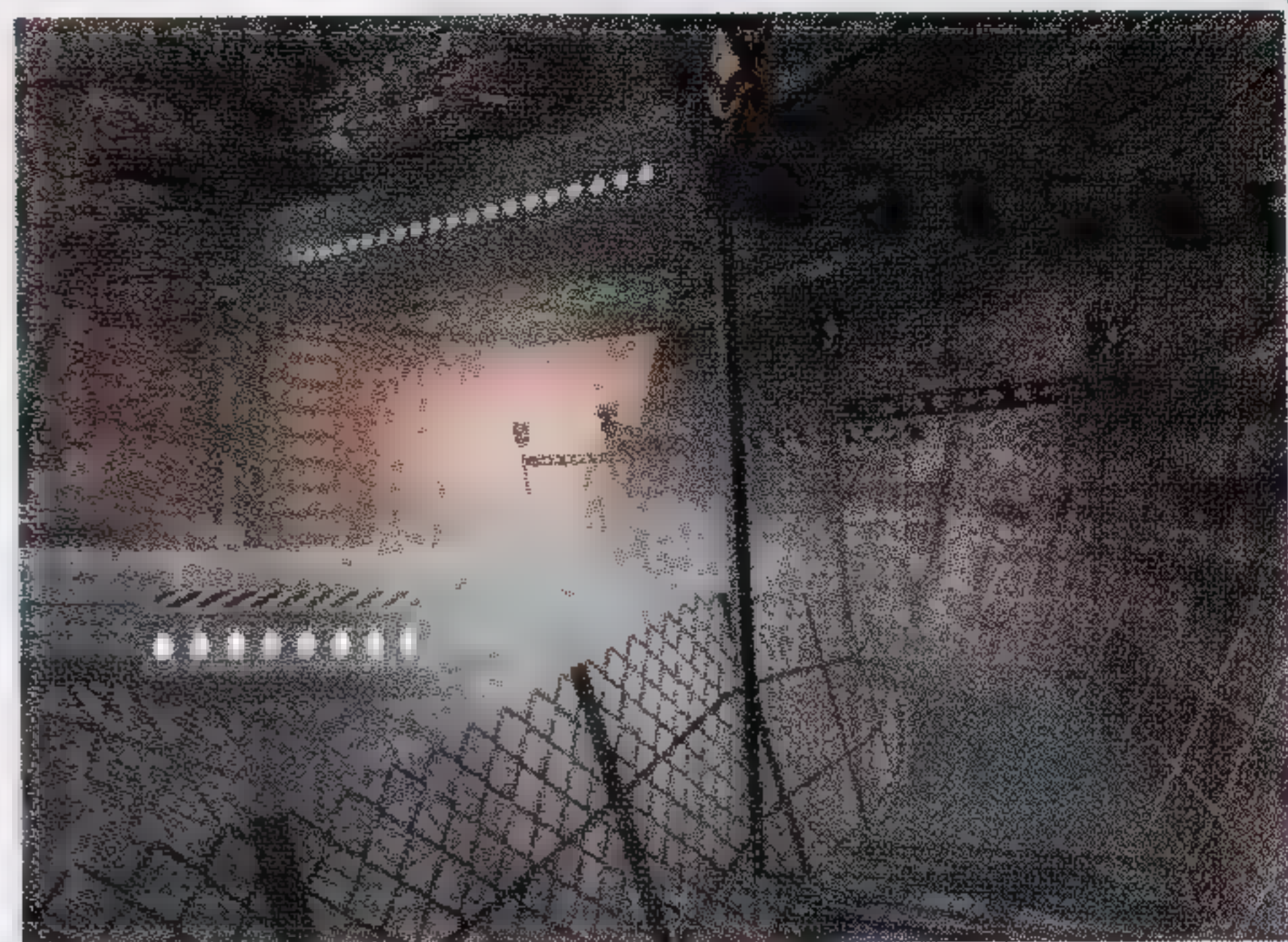
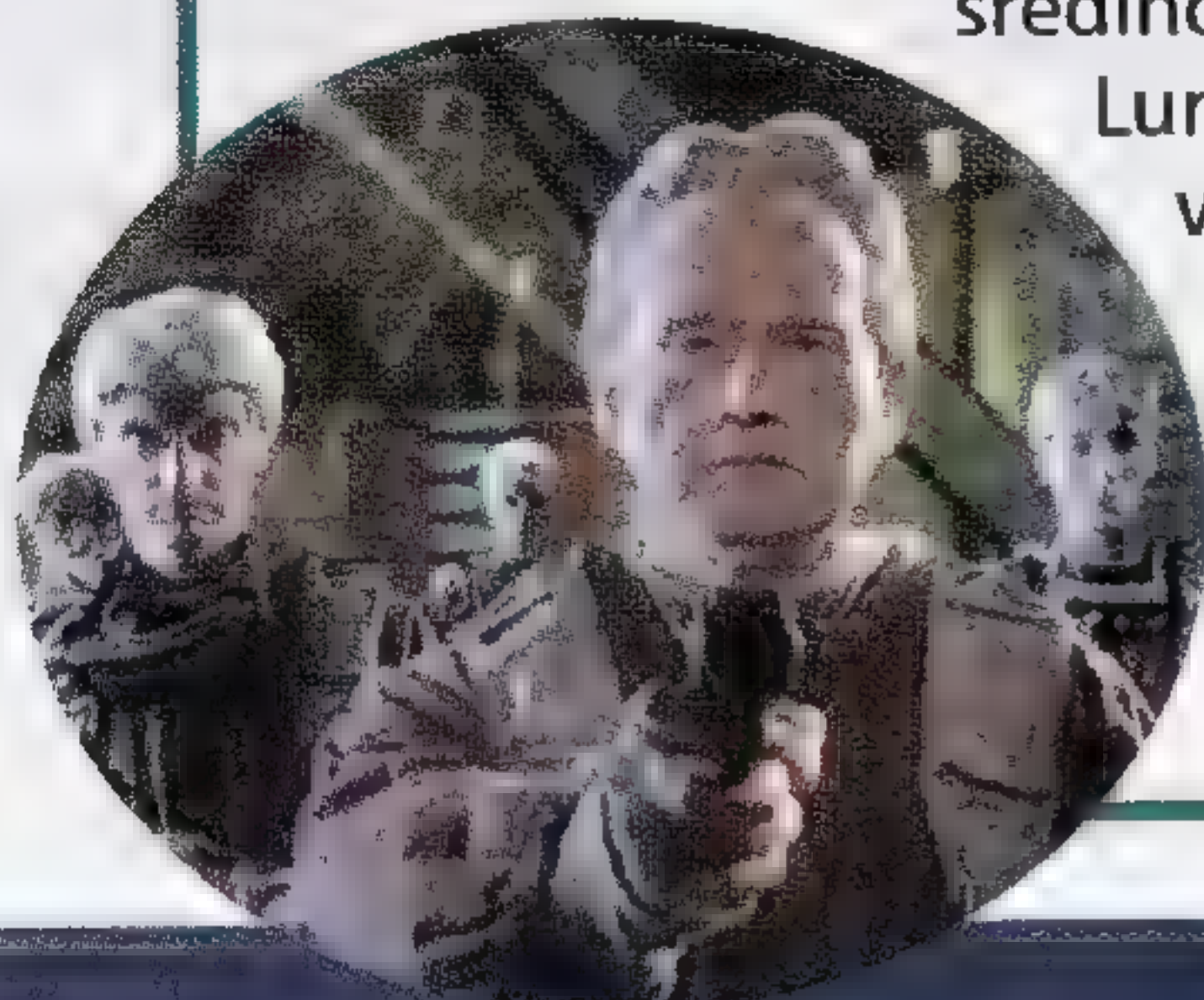
Sam&Max hit the Cartoon Cartoon

Glavni likovi LucasArtsove poznate avanture trebali bi dobiti vlastitu crtanu TV seriju. Uz malo sreće, gledat ćemo ih na Cartoon Networku koji je zasigurno jedan od najomiljenijih satelitskih programa u mladim Hrvatima.



Dark Side of the Moon

Iz garaže autora igre Men in Black stiže nam nova avantura Dark Side of the Moon. Radnja se zbiva sredinom 21. stoljeća na planetu Luna Cryst, gdje su pronađeni vrijedni minerali. Nakon što je vaš ujak umro pod čudnim okolnostima, vi nasljedujete njegov rudnik i sve probleme i zagonetke koje s tim dolaze. Iako se ova avantura odvija u budućnosti, nemojte očekivati ništa više od dobre mozgalice kakve susrećemo na svakom koraku.



Info

Proizvođač: South Peak Interactive
Platforma: PC

Ares Rising

Ares Rising je nova 3D svemirska simulacija koja objedinjuje akciju s taktičkim planiranjem i organizacijom vlastitih resursa. Igra bi trebala biti slična Wing Commanderu, ali u izvrsnoj 640x480 renderiranoj grafici koju će pokretati MythOS grafički engine.

Navodno će u Ares Risingu biti 70 pripremljenih misija, te generator "slučajnih" misija koje će stvarati nove misije na temelju vašeg trenutnog statusa i načina igranja. Teoretski, Ares Rising će se moći igrati u beskonačnost, što nije loša ideja s obzirom na kvalitetu igre. Živi bili pa vidjeli.



Info

Proizvođač: Imagine Studios
Platforma: PC

Heart of Darkness još uvijek u razvoju

Kad je prije četiri godine predstavljen novinarima, Heart of Darkness je bio skoro 70% dovršen, a prvi dojmovi su bili više nego dobri. Nažalost, ekipa iz Amazing Studios nije bila u stanju dovršiti igru koja je onda čekala da netko iz Virginia otkupi prava. U međuvremenu, Virgin je pretekao francuski Infogrames koji potpisuje sva prava na ovu igru, a nama ostaje da se nadamo da će Heart of Darkness uskoro dospjeti na police trgovina.



Interstate 76 Action Pack

Sve ljubitelje I76 razveselit će vijest da je u pripremi action pack sa 20 novih staza, 9 automobila i nekoliko soundtrackova u stilu sedamdesetih. Predviđa se i podrška za 3D ubrzi-vačke kartice. Treba li još što jednom običnom manijakalnom vozaču-ubojici (svaka sličnost sa ZET-om nenamjerna)?



Blizzard ipak radi na Diablu 2

Ekipa iz Blizzarda je najavila početak rada na nastavku njihove iznimno uspješne igre Diablo. Pošto su bili iznimno škrti na informacijama, za sada smo uspjeli iskopati samo sliku jedne od zvijeri koja će se pojavljivati u igri. Watch this space for more news...



Microsoft opet udara Sveprisutni Microsoft je najavio dvije akcijske igre za ovu godinu - Urban Assault i Outwars. Dok ćete u Urban Assaultu voziti jedno od 15 različitih vozila, u Outwarsu ćete se boriti protiv neprijateljski raspoloženih insekata (jao nama). **ION Stormu gubi zaposlenike** Ion Storm, poduzeće poznatog Johna Romera, ostaje bez svog CEO-a Mikea Wilsona koji namjerava osnovati vlastito poduzeće moćnog imena G.O.D. Izgleda da situacija unutar Ion Storma baš nije bajna kad im glavni direktor daje otkaz. Možda to ima nekakve veze s njihovim stalnim odgađanjem Daikatane, igre s kojom se ovo poduzeće nada potući Quake 2.

Resident Evil 2



Ako je vjerovati riječima Keija Inafune (ako laže neka napravi harakiri), u pripremi je nastavak igre Resident Evil. Kao što se od nastavka i očekuje, igra će imati drastično poboljšanu grafiku. Za raliu od prvog dijela, gdje nije bilo važno igrate li mušku ili žensku ulogu, u dvojci će o odabranom liku ovisiti i tijek igre. To je vrlo pohvalno kad se zna da neki "aduti" koje imaju žene otvaraju "horizonte" o kojima muškarci sanjare (npr. ženska svlačionica, hehe).



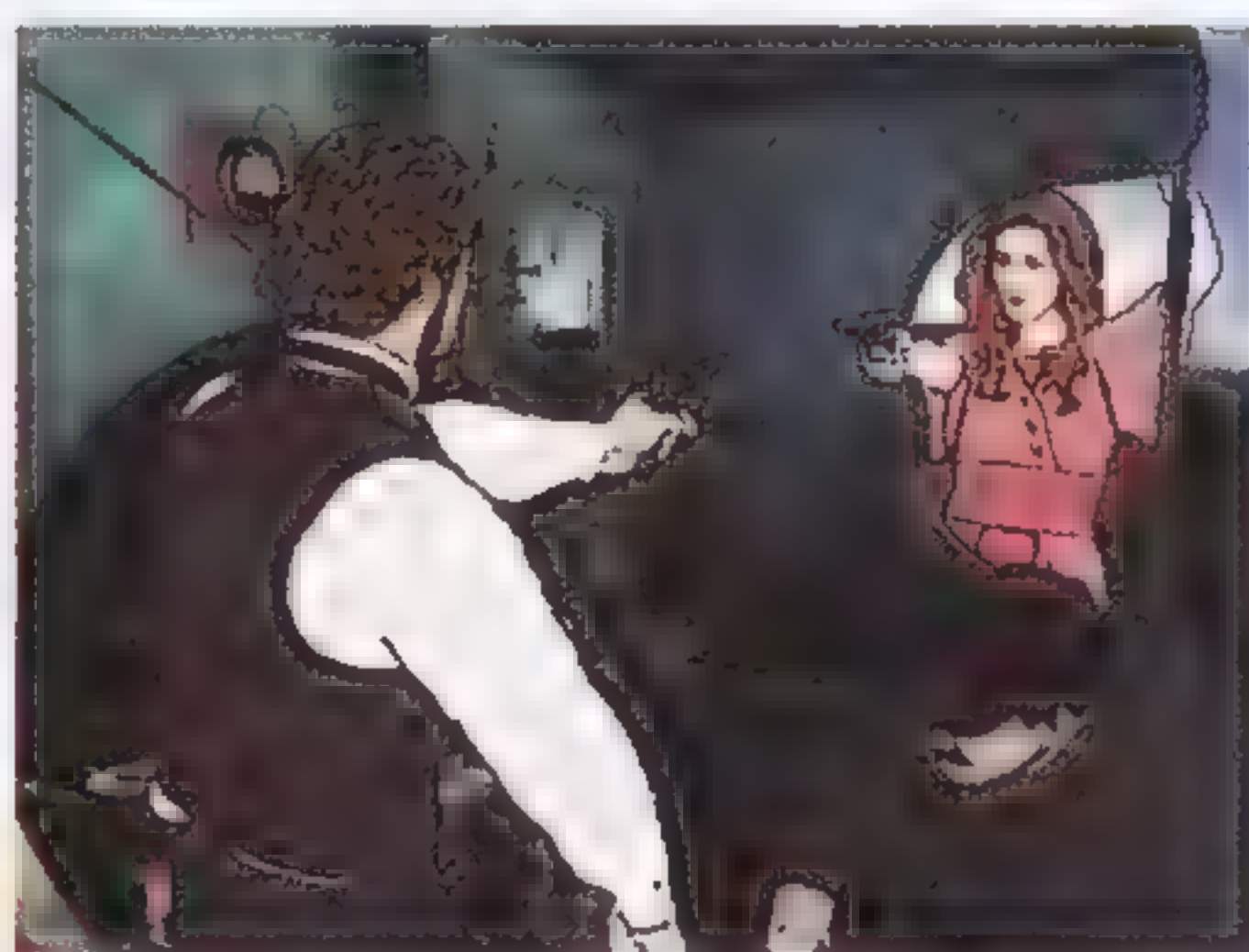
Info

Proizvođač: Capcom
Platforma: PC



The Last Express seli na film?

Iako je avantura Jordana Mechnera, The Last Express, primila vrlo dobre kritike i zaradila gomilu love, Jordan se odlučio iskušati i u svijetu Hollywooda. Sa svojim kolegama radi na filmskom scenariju dotične igre koji će se uskoro pojaviti u kino dvoranama širom Hrvatske (dobro, možda i ne tako skoro).



Kako pronaći Quake servere?

Ako ste se baš pitali koga bi još mogli uništiti u Quakeu, evo vam odgovora. Shareware program GameSpy vam pomaže u traganju stabilnih Quake 2 multiplayer servera (i vaših suigrača) na taj način da ih pingira jednog po jednog sa liste. Ako vas zanima besplatno igranje Quakea 2 preko Interneta, za više informacija skočite do www.gamespy.com.



Starcraft u fazi beta testiranja

Blizzard, tvrtka koja s ponosom potpisuje remek djela poput Warcrafta i Diabla, konačno ovih dana dovršava svoju novu real-time strategiju koja će se zbivati u svemiru. Navodno je Starcraft trenutno u fazi beta testiranja, što znači da bi u trenutku kada ovo čitate već mogao biti na tržištu.



The War of the Worlds

Priča ove igre temelji se na izvrsnom romanu H.G. Wellsa istog naslova (i slavi 100. obljetnicu!!).

Igra se bavi napadom nepoznatog svemirskog oblika života na Zemlju. War of the Worlds spada u C&C tip igara, uz ključne konceptijske razlike. Naime, igra nema unaprijed osmišljene misije, nego će sve

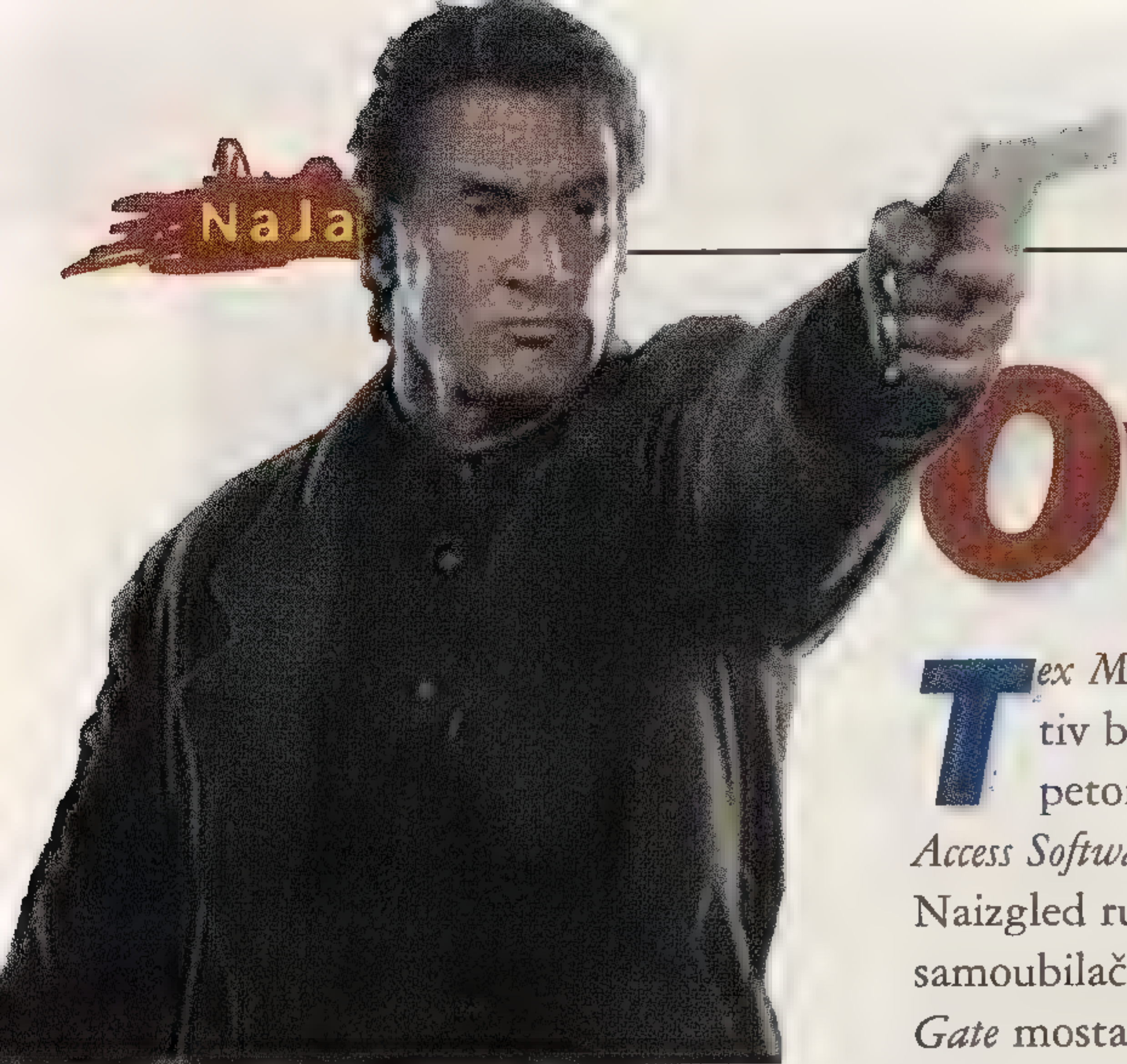
ovisiti o načinu igranja igrača. Svijet je u potpunosti 3D s 16-bitnom grafikom i stvarnim terenom (kao predložak je uzeto Britansko otočje). U igri vrijeme prolazi bez obzira na poteze igrača pa ćete često igrati i po mraku. Jedinice koje su vam na raspolaganju su standardne za C&C klonove, a multiplayer mod je ograničen na dva igrača. Siguran sam da će War of the Worlds još daleko i toplo ljeto učiniti još toplijim



Info

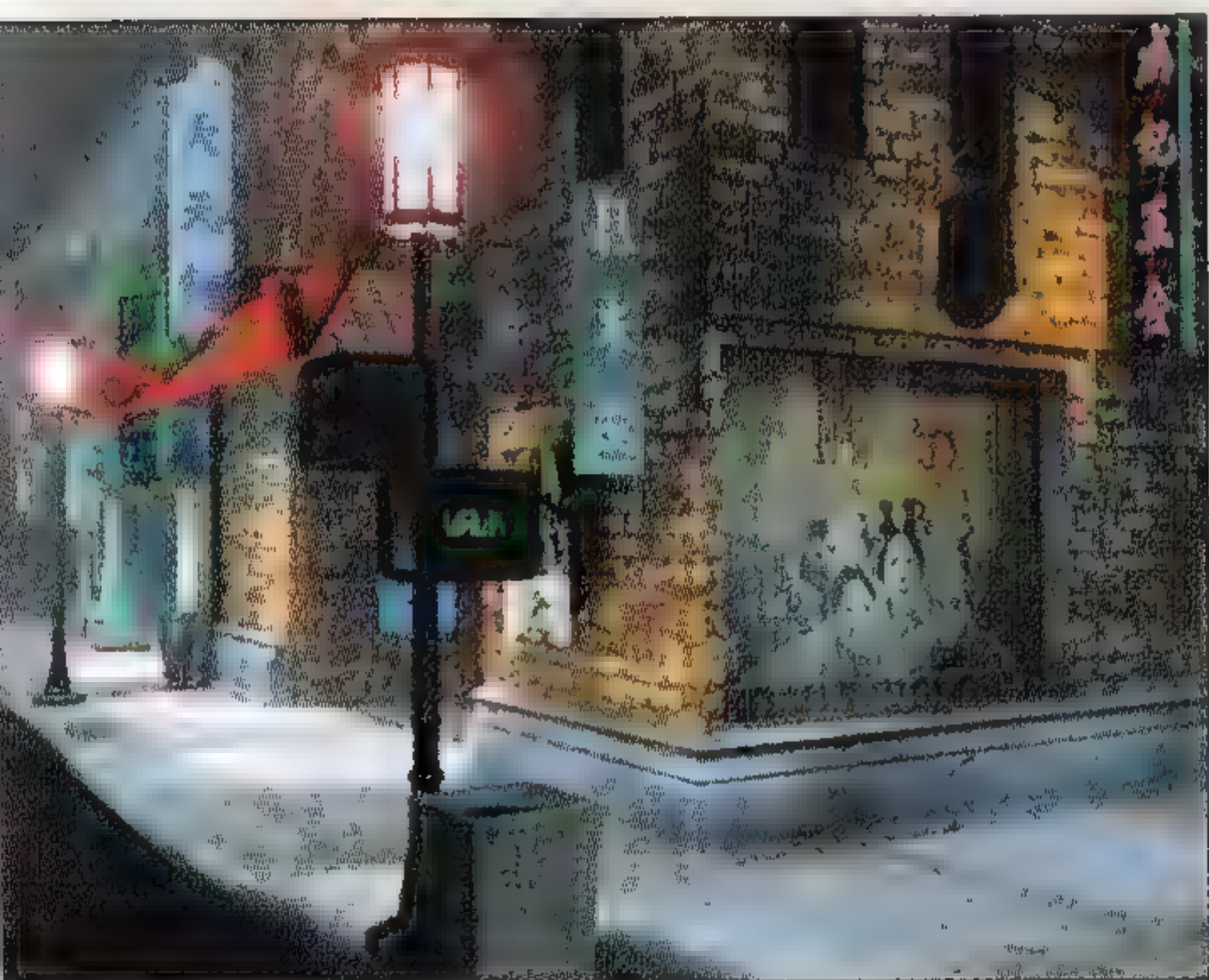
Proizvođač: Rage Software
Platforma: PC

Quake 2 ima bug John Carmac, jedan od glavnih programera Quakea 2, je objavio da je njegova ekipa pronašla ozbiljan propust u kodu igre. Momci su zaboravili izbaciti proceduru koja šalje pakete podataka na QuakeWorld master server (koji, usput rečeno, više nema tu ulogu) prilikom igranja igre preko Interneta. To ne bi predstavljalo problem da se dotični paketi ne šalju svakih 300 milisekundi sa svakog Quakea spojenog na Internet. Srećom, već je dostupna zakrpa za ovaj bug – dovoljno je skinuti datoteku http://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/q2_306.zip Zakrpa za Age Of Empires Poznato je da Microsoft brže izdaje zakrpe za svoje programe negoli same programe. Kao što je i red, ta se praksa nastavlja i kod njihovih igara tako da već danas možete skinuti najsvježiju zakrpu za Age of Empires koja će, osim ispravljanja grešaka u kodu, igri dodati i neke nove funkcije. Usmjerite svoje browsere na <http://www.microsoft.com/games/empires>



Overseer

"Kada sam te noći ušao u kancelariju, u zraku je bio još svjež miris njenog parfema", poznata je rečenica iz filmova o privatnom istražitelju Phil Marllowu. U Overseeru se radnja odvija po tipičnoj Phil Marllow šabloni: na prvi pogled rutinska istraga o samoubilačkom skoku s Golden Gate Bridgea pretvara se u izluđujuću potjeru koja vas uvodi u srž još jedne zle spletke.



Vaaau. Izgleda da se netko konačno sjetio Myst/Riven grafiku strpati u pravu avanturu.

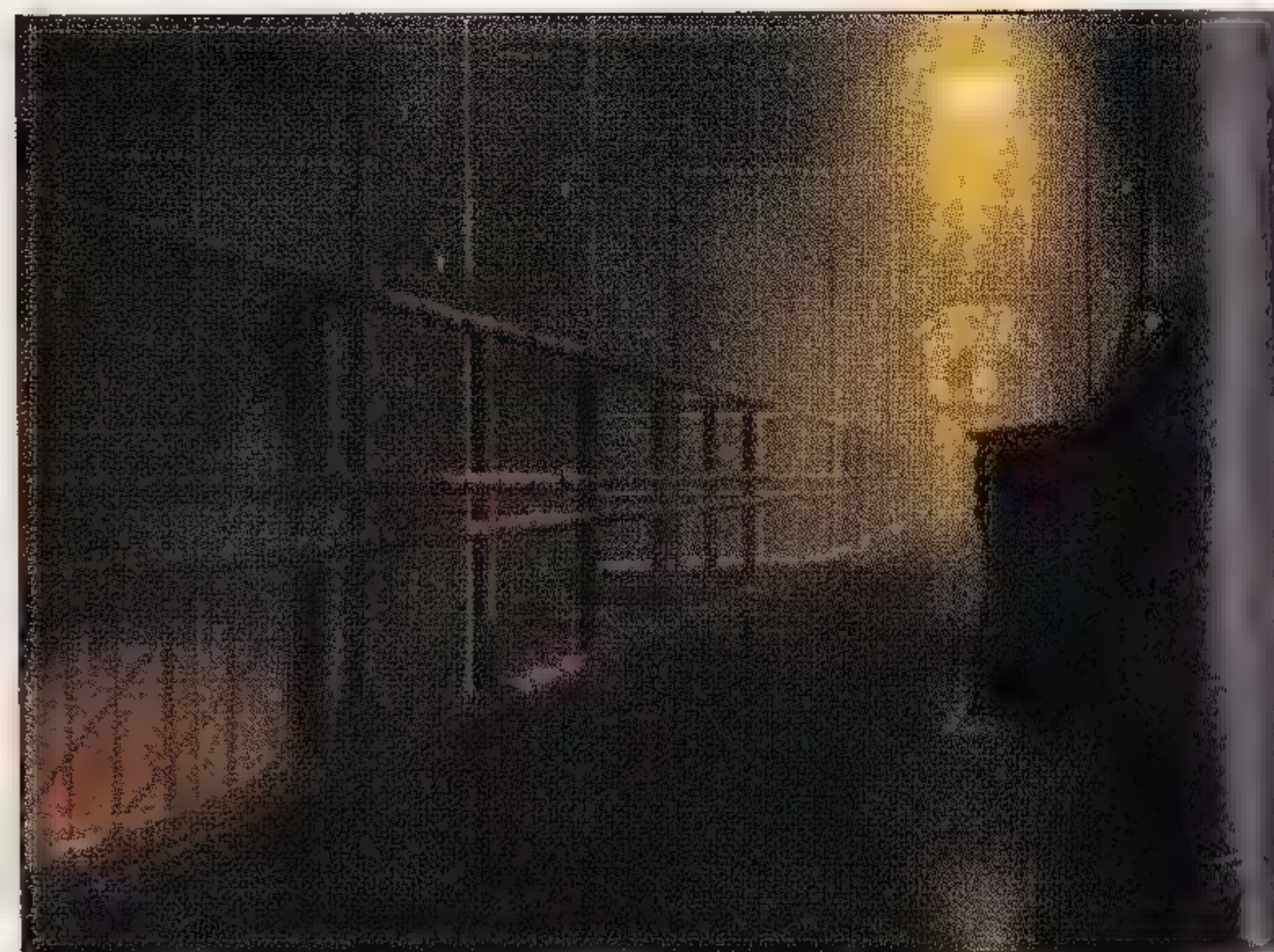
Tex Murphy, privatni detektiv budućnosti, vraća se u petom nastavku glavnog Access Softwareovog serijala. Naizgled rutinska istraga o samoubilačkom skoku s Golden Gate mosta pretvara se u izluđujuću potjeru koja će vam otkriti dosad neviđeno zle spletke. Tijekom igre srest ćete na desetke raznolikih likova pa tako i misterioznog agenta iz Capricornia, razbijača u službi ultradesničarske političke grupe, umirovljenog tajnog agenta u invalidskim kolicima i, naravno, Chelsea Bando, vječno prvu i jedinu djevu Texovog srca. Radnja Overseera (čije je radno ime bilo Poison Pawn) zbiva se prije nego radnje njegovih prethodnika (MeanStreets, Martian Memorandum, Under A Killing Moon i Pandora Directive). Igra počinje 2043. scenom u kojoj Tex, nakon što je upravo riješio slučaj Pandora, priča Chelsea o počecima svoje karijere, dok je još bio mlad, neiskusni i svjež za branje. To znači da ćete kroz igru biti svjedokom psihološkog mijenjanja mladog Texa i njegova sazrijevanja od idealističnog početnika do okorjelog ciničnog

veterana čija se percepcija dobra i zla drastično promijenila. Kao mladom početniku, od neprocjenjive će vam vrijednosti biti savjeti Michaela Yorka, koji se prvi put pojavljuje u igračkoj industriji u ulozi umirovljenog tajnog agenta (eto vam odgovora gdje filmski glumci odlaze kad padnu u zaborav). Redateljsku palicu preuzeo je Adrian Carr, a osim Yorka, u igri se pojavljuju Suzanne Barnes, Rebecca Broussard i naravno Chris Jones (između ostalog i zamjenik direktora Access Softwarea) u ulozi Texa.

Overseer je trenutačno jedna od glavnih tema samo zato što proizvođači namjeravaju igru izdati u dva formata: standardni CD-ROM i DVD. DVD inačica će im biti glavni adut, a CD-ROM će izaći nekoliko tjedana poslije. Razmišlja se i njihovoj prodaji u istom paketu. No dobro, što će donijeti taj famozni DVD? Ukratko, filmsku kvalitetu prikaza. Glavni atribut ovog nosača podataka je da, uz digitalni i audio, sadrži i video sloj. Ukupna količina podataka koji mogu stati na jedan disk (u najslabijoj varijanti) je zapanjujućih

Deja vu ili alter vu?

Određene scene iz igre vrlo podsjećaju na grad proslavljen u Blade Runneru, poznatom filmu koji je pretvoren u igru i ovih dana žari i pali PC tržištem. No cilj ovog boxa nije Overseera proglasiti običnim klonom, nego alternativnim izborom. Naime, Blade Runner se značajno razlikuje od ostalih avantura načinom i organizacijom igre na koju se treba naviknuti. Neki igrači vrlo lako počnu razmišljati na na nov način dok drugima, ipak, više odgovara tradicionalni stil avanture. Zato se Overseer preporučuje kao alternativni izbor Blade Runneru, uz napomenu da se mjesto radnje ovdje nikako ne svodi samo na futuristični grad, ovdje vas čeka mnogo, mnogo više.

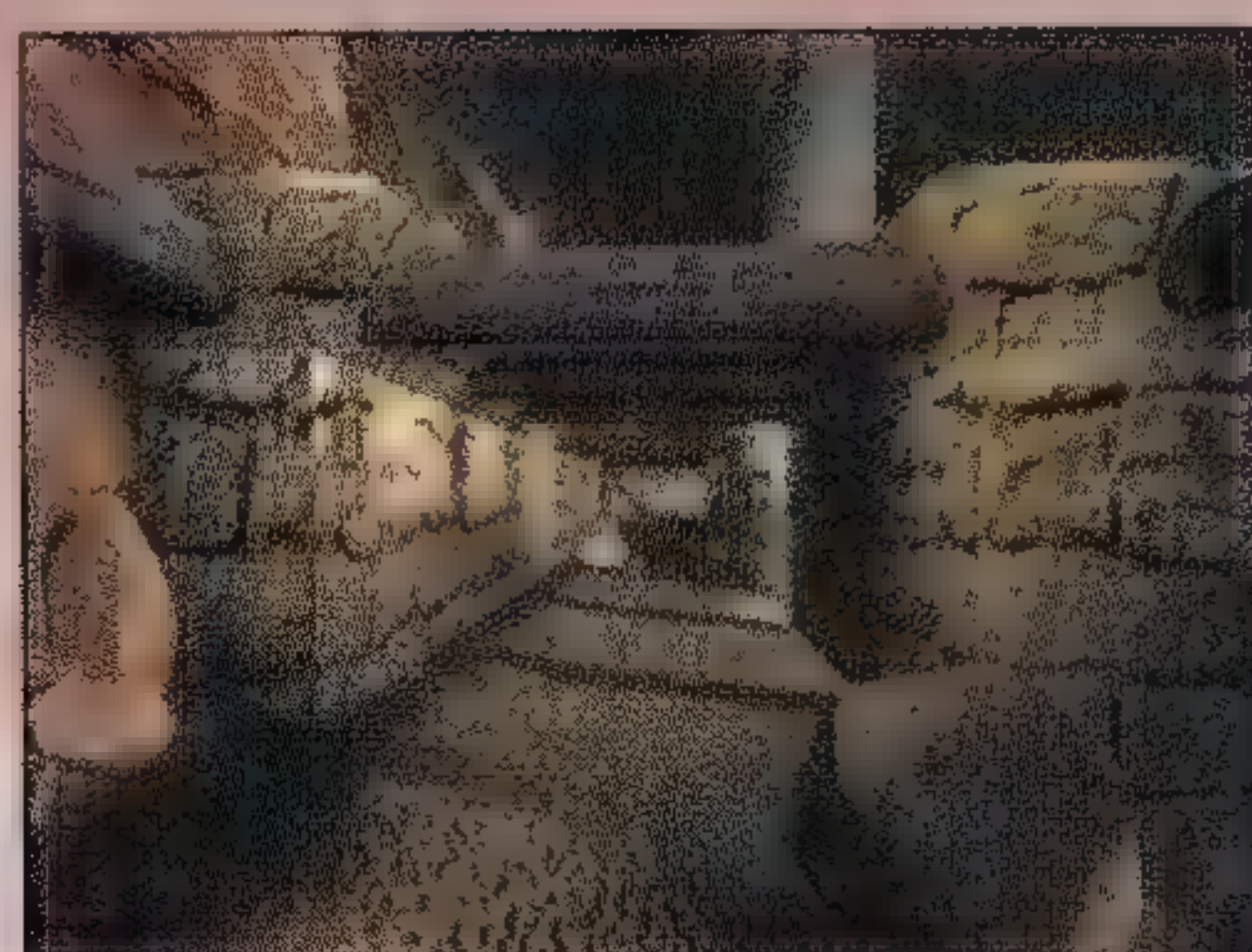


Prljavo i mračno. Ako nekome još nisu jasni uzroci Texovog cinizma, neka prouči ovu sliku.

ZANIMLJIVOSTI

Na pitanje kako se snalazi prilikom snimanja ispred praznog plavog ekrana (korištenog za montažu računalno generiranih pozadina), Michael York je odgovorio da ga "ovaj način snimanja podsjeća na zlatno doba kazališta u kojem su Shakespearove drame bile izvođene na neutralnoj, neukrašenoj pozornici, a od publike se tražilo da koristi vlastitu maštu, te kako je cijelo iskustvo vrlo oslobađajuće". Naravno, to se odnosi samo na njega kao glumca, mi ćemo moći uživati gledajući akciju popraćenu fantastičnim krajolicima...

4.7 GB (oko 7 puta više nego na CD ROM). Rezultat su filmske sekvence u 16-bitnoj boji brzine 30 slika u sekundi popraćene višekanalnim A3C Dolby Surround zvukom koji se ne ograničava na dovođenje trodimenzionalnog zvuka u vaš dom, nego proširuje i opseg uporabnih frekvencija. Zapis sadrži mnogo više niskih frekvencija, a proizvođači se hvale tvrdeći da ovakav zvuk znatno više utječe na atmosferu. Naravno, ako imate dovoljno dobre zvučnike. 🎧



Unatoč tomu što će igra koristiti DVD, nemojte očekivati značajno povećanje u broju zagonetki koje morate riješiti. Budući su se igrači Pandora Directivea masovno žalili na nevjerovatnu duljinu igre, Access Software je odlučio Overseera skratiti. U usporedbi sa Pandorinih 700-800 koraka potrebnih za završavanje igre, Overseer će ih imati 350-400. Još jedan od razloga za kraćenjem igre možda je i želja proizvođača da igru smjeste samo na jedan DVD ROM. No nemojte se bojati, igra neće biti prekratka. Overseer će biti točno toliko dug da će igrač osjetiti umor taman onda kad bude gledao završni skrolirajući ispis imena glumaca i programera...

INFO PLUS

Gravy Trader odgođen Kao što se moglo saznati iz press izjave tvrtke Big Ape Productions, njihova dugo najavljivana real-time akcijska simulacija je odgođena za proljeće. Pošto nije precizirano koje godine, ostaje samo strpati se i čekati da se lijenčine u Big Apeu prime posla i konačno (jednog proljeća) izdaju taj hvaljeni Gravy Trader. **Fox Interactive se baca u sportske simulacije** Fox Interactive, tvrtka koja je izdala dvije vrlo uspješne trilogije (Alien Trilogy i Die Hard Trilogy) se udružila s Gremlin Interactiveom na projektu koji bi trebao uroditi četirima novim igrama sportskog žanra za PC i Playstation. To su Fox Sports Hockey, Tennis, Golf i Soccer. Licenca od NHL-a za hokej je već dobivena.

MelComp

Odaberite - mi imamo sve što trebate



PHILIPS aktivni zvučnici 300 i 120 w



PHILIPS CD-ROM + PLAY/PAUSE KONTROLA



Creative Sound Blaster - AWE 64
512 KB RAM za Sound Fontove
3D Audio, INTERNETed



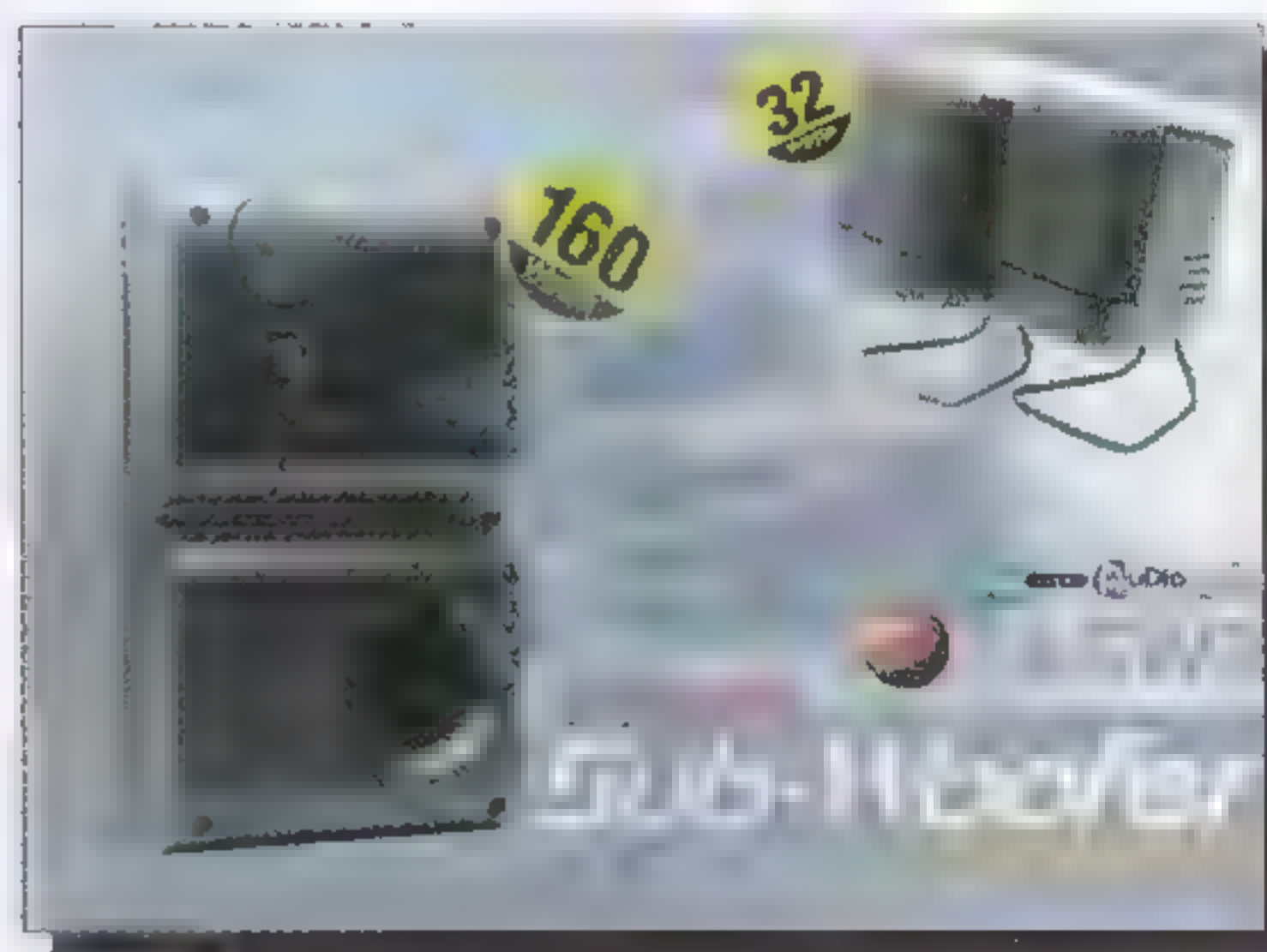
DIAMOND Monster 3D-
ubrzivačka kartica sa najbržim 3Dfx Voodoo čipom



Iomega ZIP drive, 100MB



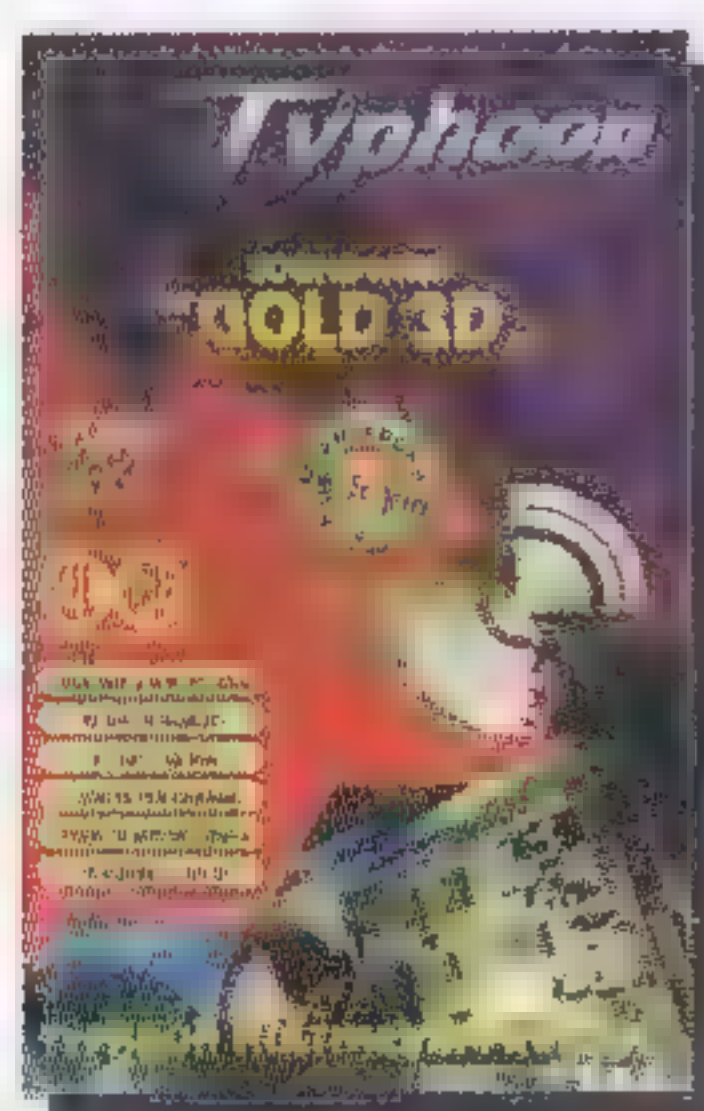
PER4MER - dodaje novu dimenziju
trkaćim igrama (volan-pedale)



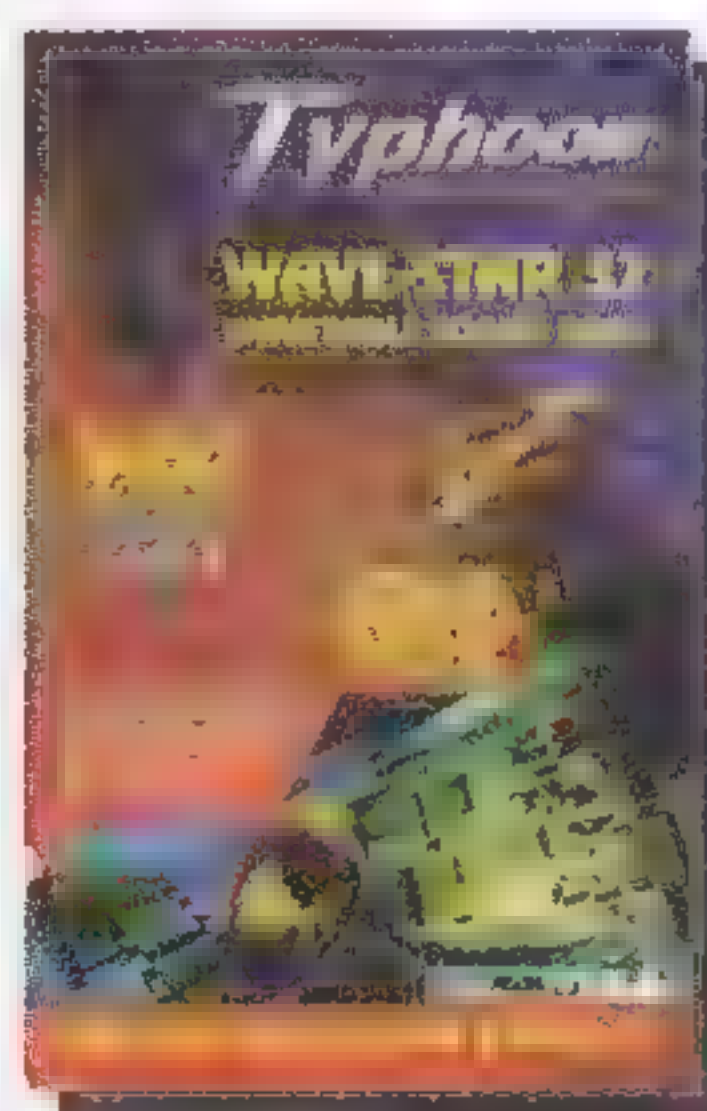
Novu dimenziju zvuka unosi vam SUBWOOFER
od 160 W, sa 32W satelitima



Kondenzatorski
mikrofon



16 bitna zv. kart.
5.5Hz-48KHz



SoundCard WAVE-
STAR 32 Pin Wave 95



PC FM RadioCard
UKW Stereo 99 kan.



Aktivni zvučnici 25, 120, 160 W
Surround, tonska kontrola, 220V

matrox

DIAMOND

TOSHIBA

ADAPTEC

Seagate

3M

YAMAHA



ENERGY

APC

MAXLINE

DTK Computer

3M

EPSON

PHILIPS

Microsoft

VELEPRODAJA: PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, TEHNIČAR COMPUTERS (01) 315 904, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, KERNER (01) Zagreb 362 141, RODAR (031) Osijek 171 202, DISK-LINE (031) Osijek 164 116, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697, TEXPRT (031) Đakovo 846 439, BMB NETCOM (047) Karlovac 336 865, COMWARE (021) Split 40 096, AVORA (031) Valpovo 652 232, IN SERVIS (042) Ludbreg 663 410, KOM-PAST (049) Krapina 71 409, IRI ECONOMIC (051) Opatija 271 848, OSINET (051) Delnice 812 995, FOTON (01) Zagreb 318 569, (049) 376 439, HOBIT (051) Rijeka 215 566, LIMEX (040) Čakovec 314 656
MALOPRODAJA: PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697

MelComp d.o.o.
Zagrebačka 63, HR - 42000 Vukovar
tel. 042 / 12 280, 12 281, 55 092
fax 042 / 55 092
Software: 042 / 263 130
Cjenik BES: 042 / 12 282,
2400-2800, 042 /
http://www.melcomp.hr
E-mail: meljak@melcomp.hr
servis@melcomp.hr

The Last Express

Predstavljamo vam **The Last Express**, igru koju će cinici sa zadovoljstvom nabiti na križ sa svetim imenom Agathe Christie na usnama, no neka vas to ne zamara. Ha ha, rekoše cinici, **Orient Express** opremljen jednim (još na početku) mrtvim tijelom jedina je sličnost s knjigom slavne (art ili šund?) spisateljice. Jer ovo nije klasična priča o sitnim intrigama britanske više klase, ovo je priča koja uključuje preko trideset različitih likova iz različitih krajeva svijeta, a u jednom trenutku neprimjetno i prozračno poput sjenke počinje napuštati granice poznatog...



Anna, uspješna mlada umjetnica. Prste k sebi, ima pištolj.



približno u tri slike po sekundi, osim u akcijskim dijelovima. Da li zbog raspoloživog prostora ili zbog dodatnog efekta, odlučite sami, jer je vrlo

Ova vas igra neće samo iznenaditi nevjerojatnom grafikom, glazbom, atmosferom, nego će i sve ogrezle cinike uvjeriti da se ipak nešto novo na ovom svijetu može napraviti... Vi ste *Robert Cath*, mladi američki doktor komu je u domovini zabranjeno djelovanje radi njegovih preslobodnih razmišljanja koja uključuju i *no-no* teme kao što su misticizam i okultizam. Napustili ste domovinu i preselili se u *Irsku*, no i tamo ste se uspjeli uvaliti u nevolje. Optuženi za ubojstvo koje (iznenađenje) niste počinili, brže-bolje prihvaćate poziv prijatelja i ukrcavate se na *Orient Express*, gdje vas čeka još jedan leš. Dotični prijatelj je ubijen, a na vama je otkriti ubojicu i njegove motive, no otkrit ćete intrigu većih razmjera no što možete i zamisliti. Ono na što se svaki igrač treba naviknuti je izgled i animacija likova. Zatražena je i pomoć glumaca, ali ne na tradicionalan način. Naime, kamere su prilikom snimanja bile spojene na procesor koji je slike automatski pretvarao u nešto nalik crtanim filmovima. Nešto ste slično mogli vidjeti u animiranom filmu *Gospodar Prstenova*, no tamo su likovi bili mnogo bliži originalu. Ovdje su za kostime glumaca korištene stvari vrlo naglašenih kontura, a konačni rezultat jako podsjeća na *Art Nouvu*. S druge strane, animacija se odvija

ZANIMLJIVOSTI

Za *Jordana Mechnera* nije čulo puno ljudi, no oni koji jesu sa zadovoljstvom se sjećaju njegovih dostignuća. Proslavio se svojom prvom igrom, *Karateka*, koja je prije desetak godina prodana u rekordnih 600.000 primjeraka. U njoj je prvi put spojio dva različita žanra - video igru i film. Razliku između njegove igre i svih ostalih najbolje je opisao jedan obožavatelj rekavši kako u *Mechnerovoj* igri nevine žrtve koje glavni lik treba spasiti svojim kretanjama doista izazivaju zabrinutost kod igrača. *Mechnerov* sljedeći megahit bila je jedna od prvih "pravih" igara za 286-icu, koja se u to doba tek pojavila na tržištu, *Prince of Persia*. Ta je igra uporabila prave snimke za animaciju likova postigavši tako nevjerojatan stupanj realizma i igrivosti, a o atmosferi da i ne govorimo, i najviše se približila idealu interaktivnog filma: animirane sekvence trajale su možda tri minute, sve ostalo bila je čista akcija, ali je filmski ugođaj trajao čitavo vrijeme. Mene je osobno ta igra držala za računalom dugo, dugo (rekord: ispod 19 minuta za cijelu igru. *Beat that if ya dare*). Kad je napravljen nastavak (erm... *Prince of Persia 2*), *Mechner* se povukao i o njemu se dugo ništa nije čulo, sve dok se konačno nakon pet godina nije pojavio sa svojim najnovijim čedom, ili bolje rečeno, čudom od djeteta - *The Last Express*

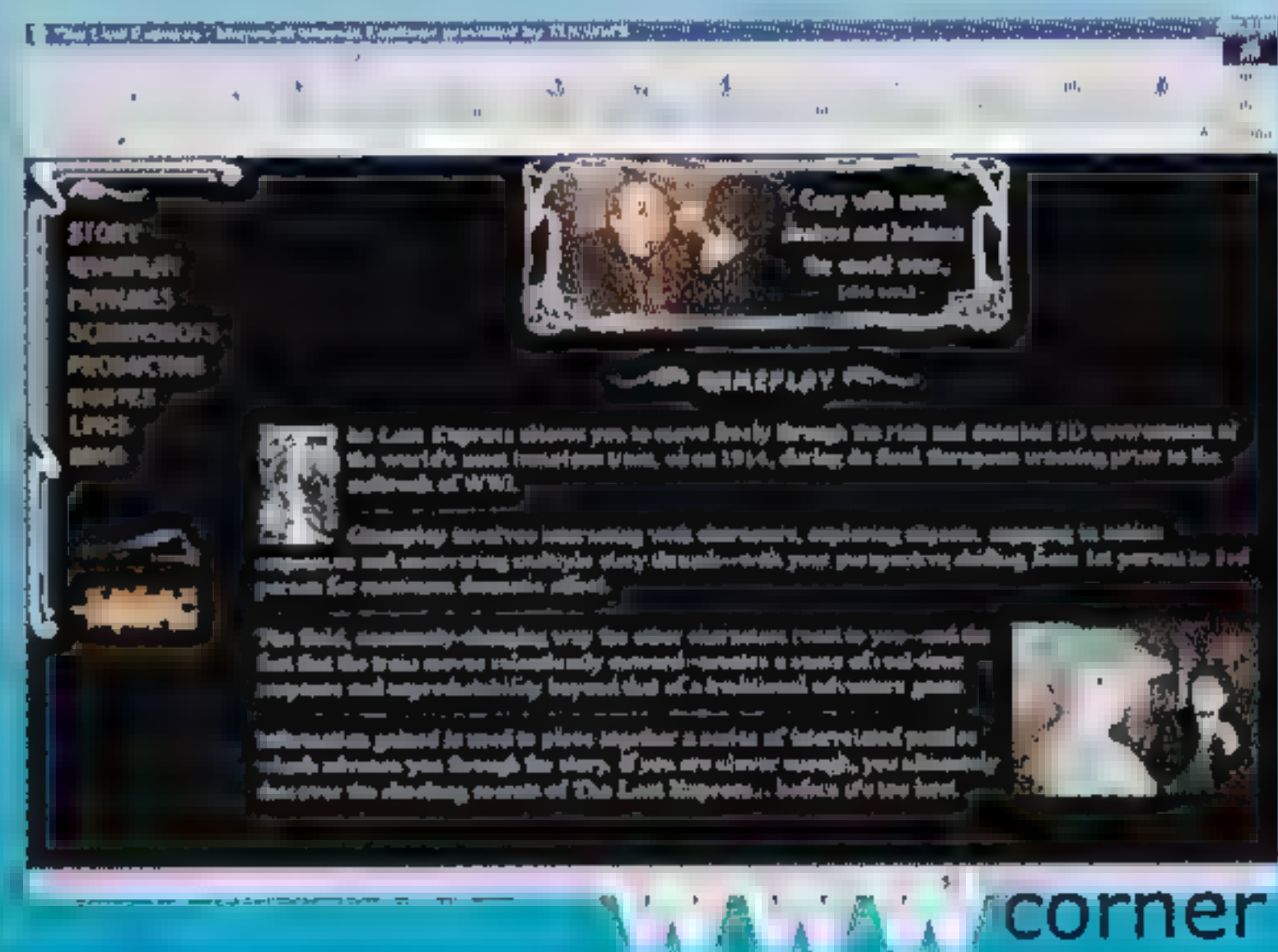
očigledno da je nižepotpisani bespovratno i neobjektivno naklonjen ovoj igri i spreman je braniti sve njene nedostatke. Nije li to ljubav prava? Ukratko, *The Last Express* je avantura koja odiše alternativnim pristupom i nadasve umjetničkom francuskom atmosferom... ☺



Našeg heroja pljačkaju a pištolj mu je prislonjen uz sljepoočnicu. Opet i opet i opet.

Internet Explorer

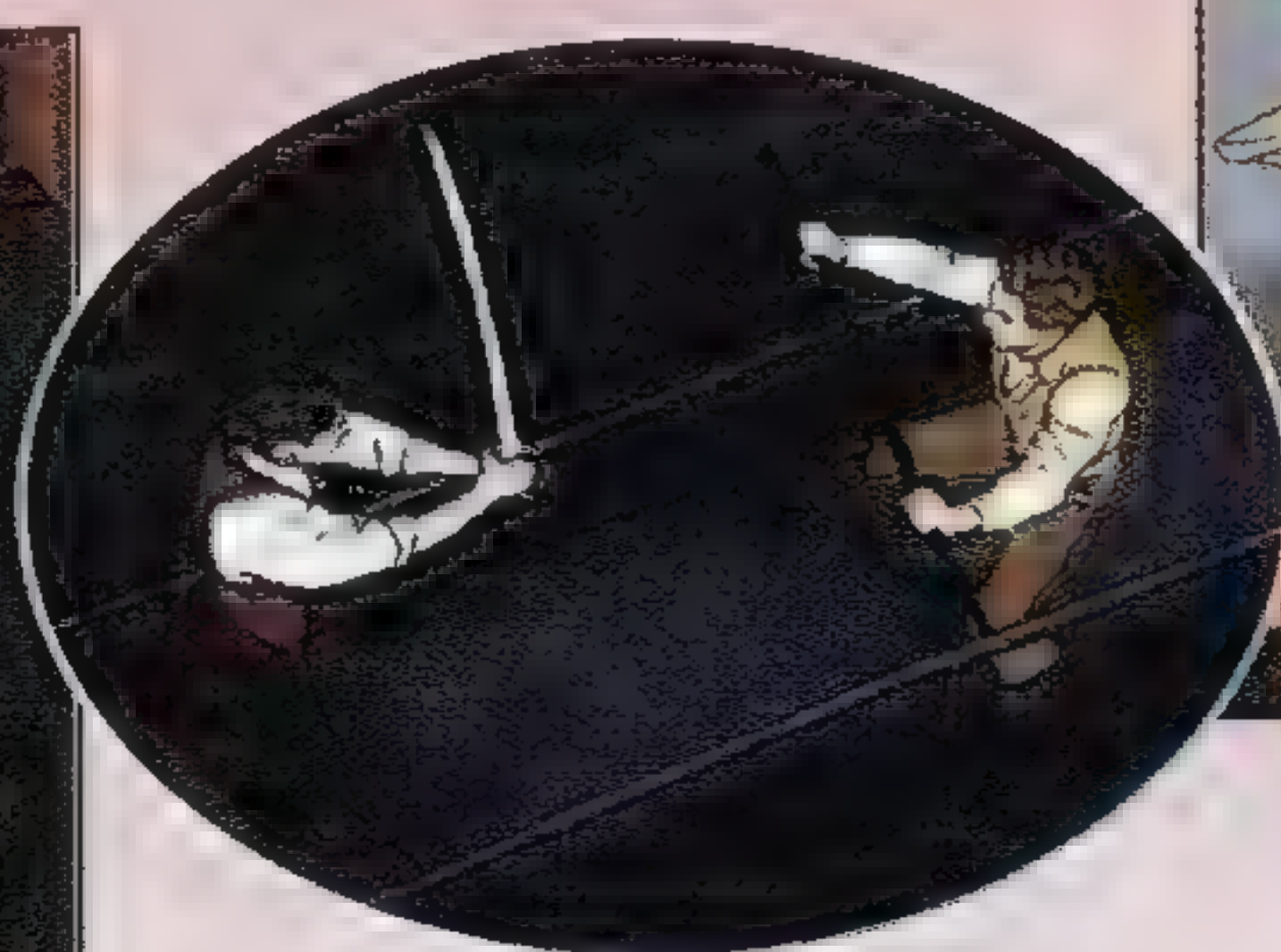
Po opise osam od trideset likova, zaputite se na (iznenađenje) www.lastexpress.com. Ne preporučuje se skidati demo od pedeset megabajta, dovoljno je posegnuti za Hackerovim CD prilogom.



Jeste li već čuli da...

...danas nitko ne zna kako je *Orient Express* točno izgledao? Naime, original je odavno uništen i zbog toga su se autori igre dali u potragu po cijelom svijetu za bilo čim što bi im moglo pomoći u stvaranju interijera... dok nisu stigli u Grčku, gdje ih je dočekao jedan zaboravljeni autentični stari vagon po kojem je načinjen cijeli vlak. Prema riječima autora, "ono što vidite u igri vjerojatno nije baš najvjernije, ali je prilično dobra pretpostavka."

Je le'trouvez! Il'et a moi! Vrišti u bolu, kopile nijedno! Vdorogi put, Natalija Semjonovna. Akh, Mein Herr, das ist eine grosse komplikazionen! Ma sei scemo, oe?!? Ugh.



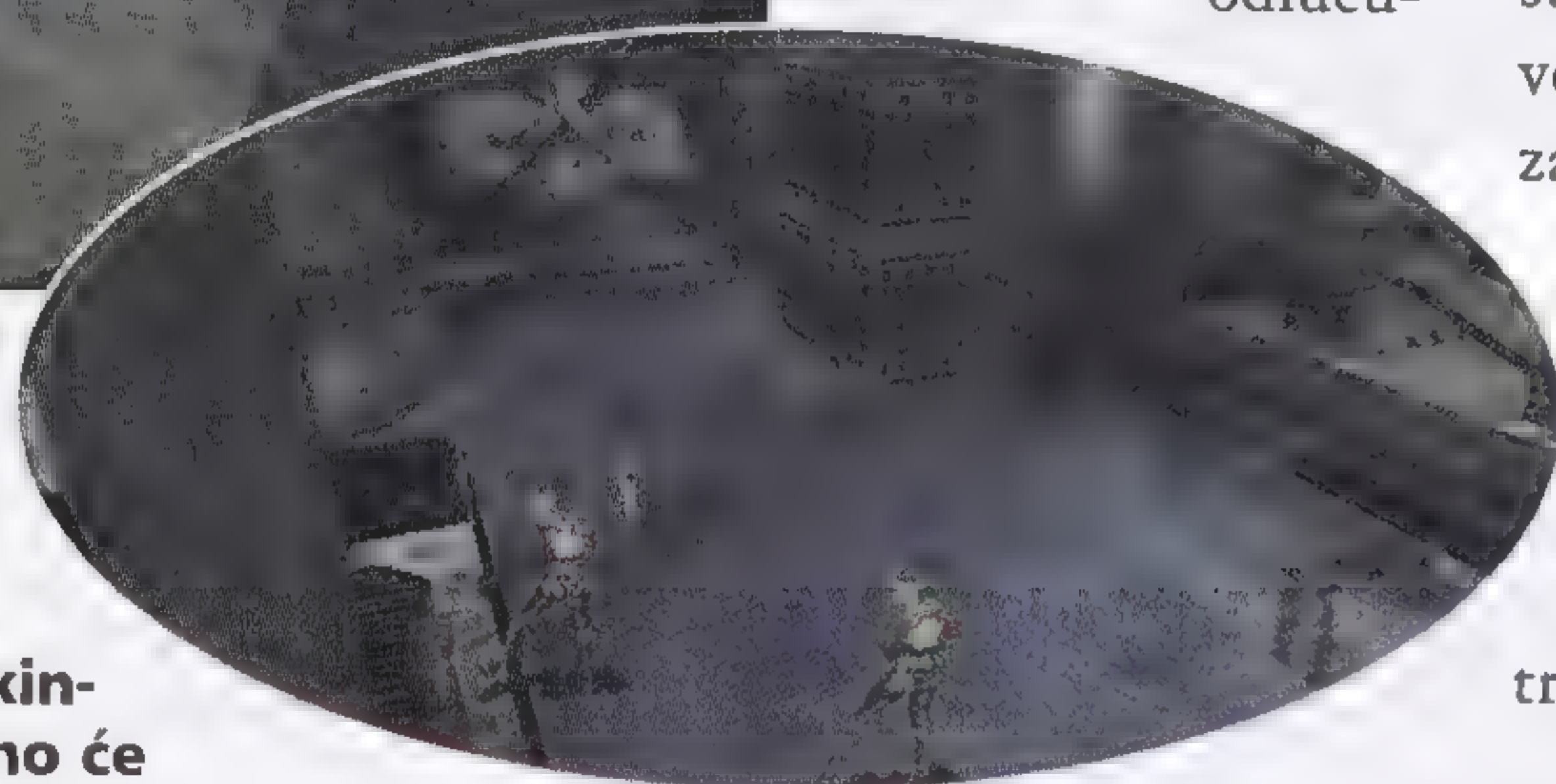
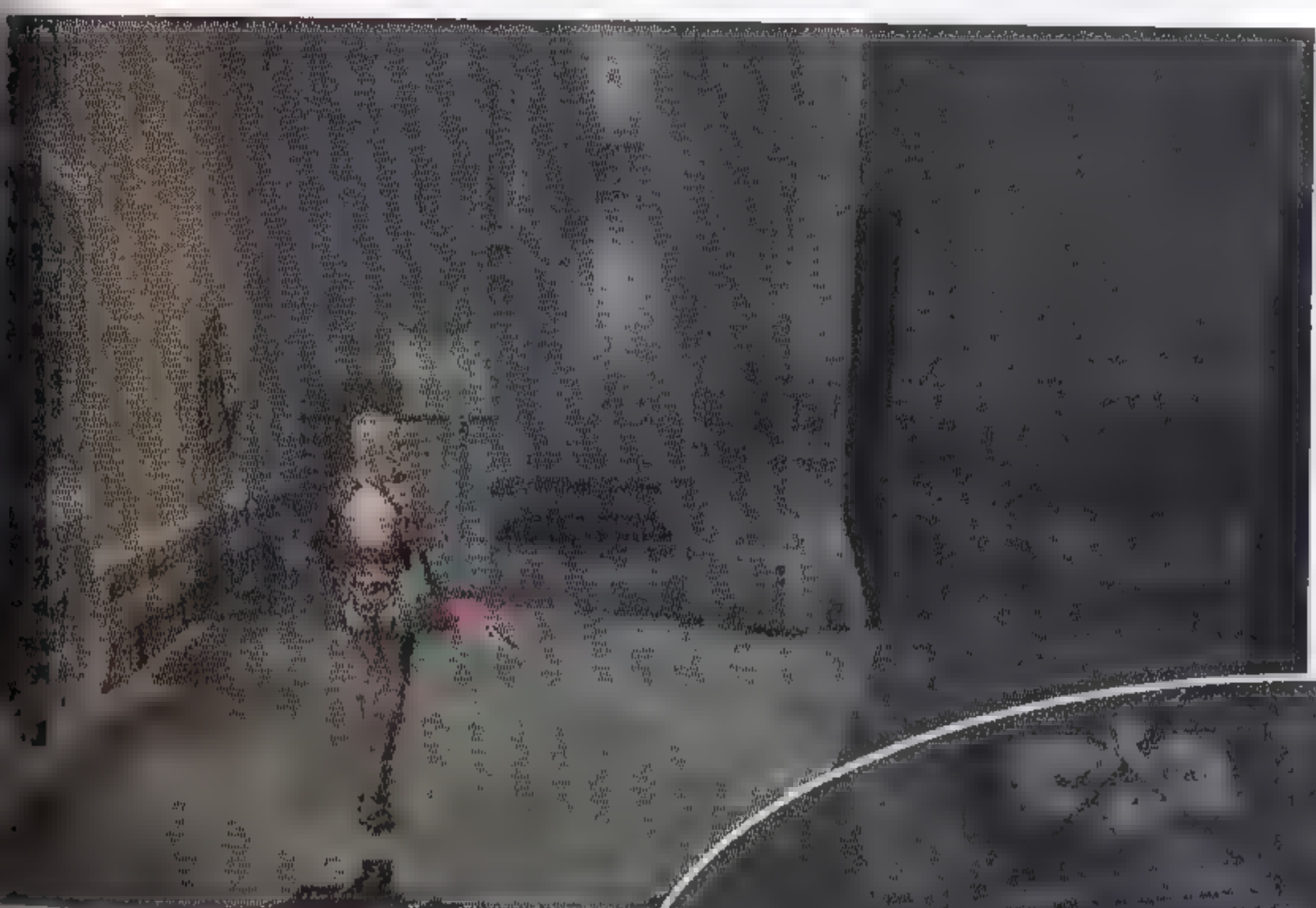
Shiny Entertainment je sa MDK-om, svojim prvim, i sam najbolje osjetio čudi modernog tržišta. Iznenadjuće burno reklamiran i hvaljen ipak je na završnom ispitu, u trgovinama, debelo podbacio. Na svu sreću, mladi talentirani dečki nisu se obeshrabrili, pripremaju nam nekoliko novih proizvoda. Prva igra u nizu bit će Messiah, apokaliptična moderna fantazija o skorom kraju milenijuma začinjena pričom o smaku svijeta.



Messiah

Prema starim mitovima, posljednja borba između *dobra* i *zla* može početi tek kad se razbije sedam pečata koji čuvaju slobodnu volju čovječanstva i sprečavaju izvanjskim silama *dobra* i *zla* pristup na ovaj svijet. Kad svi pečati budu razbijeni, kaže priča, na Zemlju će stići nova sila i očistiti svijet od pokvarenosti. Ali, sile *zla*, pokvarene kakve već jesu, odlučile su svoje snage poslati i prije apokalipse i tako steći značajnu prednost koja bi ih mogla dovesti do pobjede u odluč-

brojnoj i učinkovitoj mreži doušnika saznale za njihove podle planove. Anđeli su brzo reagirali i izgradili na Zemlji eksperimentalnu bazu stvorivši ondje novog nositelja božanskog svjetla. Anđeo *Bob* mora pronaći svih sedam pečata i zaštititi ih od bilo kakvih zlih utjecaja. Naravno, čeka ga i konačna bitka s prvim vojnikom pakla, u kojoj će na vidjelo doći sva iskrenost i snaga njegove vjere (ili nedostatak iste). Iz onog što smo vidjeli, unatoč dosadašnjim teškoćama, dečki nastavljaju jednako ambiciozno kao i prije. Igra će biti kompletno napravljena u 3D-u i s mnogo više detalja nego ih je bilo u *MDK-u*, stoga je u redakciji čekamo s velikim nestrpljenjem. Naime, zanimljiva priča i nestandardna neogotička atmosfera trebale bi ovu igru izdvojiti iz mase *Quake* i *Tombrider* klonova. Zasad još nema određen datum izlaska, no demo bi trebao stići ove zime. 🕒



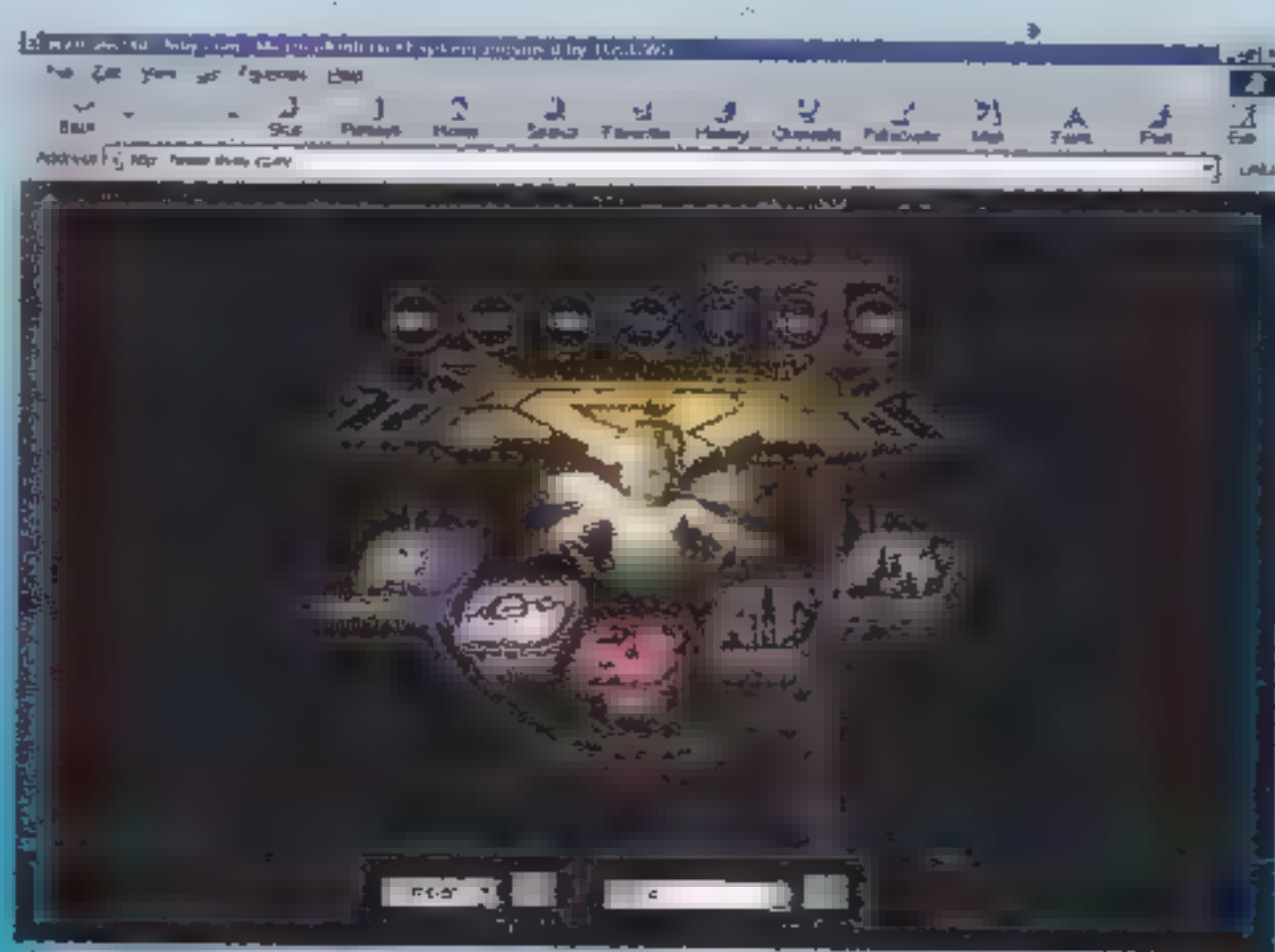
Lara Croft, dosad jedina kandidatkinja, konačno će prepustiti mjesto najseksipilnijeg ženskog lika i moći se posvetiti svom istinskom hobi – skupljanju maraka i pohodu na koncerta Backstreet Boysa...

jućoj bitci u u kojoj će se odlučivati o sudbina čovječanstva. No, nemojte očajavati, snage *dobra* su zahvaljujući svojoj

Internet Explorer

corner

Messiah i MDK su samo dvije od brojnih igara čiji info možete naći na www.shiny.com. U dijelu o Messiahu naći ćete i foršpan koji će samo za vas zumirati sve najvažnije dijelove pomodne đavolice. Za nekoliko će mjeseci biti zamijenjen demoom. Već nas prolaze trnci.



ZANIMLJIVOSTI

Vjerojatno ste na slikama uočili poprilično oskudni S&M kompletić glavnog ženskog lika. Cenzura u igrama je prilično rijetka stvar, no zna se i to dogoditi. Sjetite se samo Carmageddona, koji je u originalnom izdanju zabranjen u Engleskoj, a trenutačno se prodaje u izmijenjenoj inačici u kojoj su nevini prolaznici zamijenjeni zlim zombijima, a crvena krv zelenom. Messiah bi mogao proći neopaženo, no možda zaradi i zabranu za one ispod 13 godina.

Casper

computer

Casper P166 MMX

- INTEL Pentium 166 MMX
- 16 MB RAM
- HDD 1.6 GB Quantum Fireball ST

Casper P200 MMX

- INTEL Pentium 200 MMX
- 32 MB RAM
- HDD 3.2 GB Quantum Fireball ST



Casper P233 MMX

- INTEL Pentium 233 MMX
- 32 MB RAM
- HDD 3.2 GB Quantum Fireball ST

Sve konfiguracije imaju:

- M/B sa Intel Triton TX chipsetom sa 512 k PB cache
- VGA S3 VIRGE DX sa 2MB
- Color monitor 14" LNRI digitalni ADI E30
- Mini tower



- MS Windows 95 OEM
- MS Works 4.5 OEM
- MS DOS 6.22 OEM
- VGA Diamond Monster 3D, 4MB
- VGA Matrox Millennium II, 4 MB WRAM
- Matrox m3D
- Sound Blaster 64 Value - Creative Labs
- CD ROM 24x

- Laserski printer OKI 4W Plus, 600 dpi, 4 str/min
- HP LaserJet 6L

U mrežskoj prodaji:

- Artakom - Zagreb
tel: (01) 3885 122, fax: 3885 242
- Pakom - Pula
tel/fax: (052) 218 027
- Selcom - Bjelovar
tel/fax: (043) 242 044
- Intel Inženjering - Zadar
tel: (023) 313 385, fax: 437 392
- Odisej - Orebić
tel/fax: (020) 713 664
- Tip-AIM - Karlovac
tel: (047) 227 807, fax: 226 781

U BiH prodaje:

- Centris - Sarajevo
tel/fax: (071) 208 573

Nazovite nas

BESPLATNO

na broj: 0800 22 77 37

0800 - CASPER

BESPLATNA DOSTAVA

za cijelu Hrvatsku

(samo konfiguracije, otoci su isključeni)

Računala su dostupna na hrvatskom jeziku



Mijenjanje pelena spada u bonus sekcije. Činite to čista srca i spasit ćete se pakla.

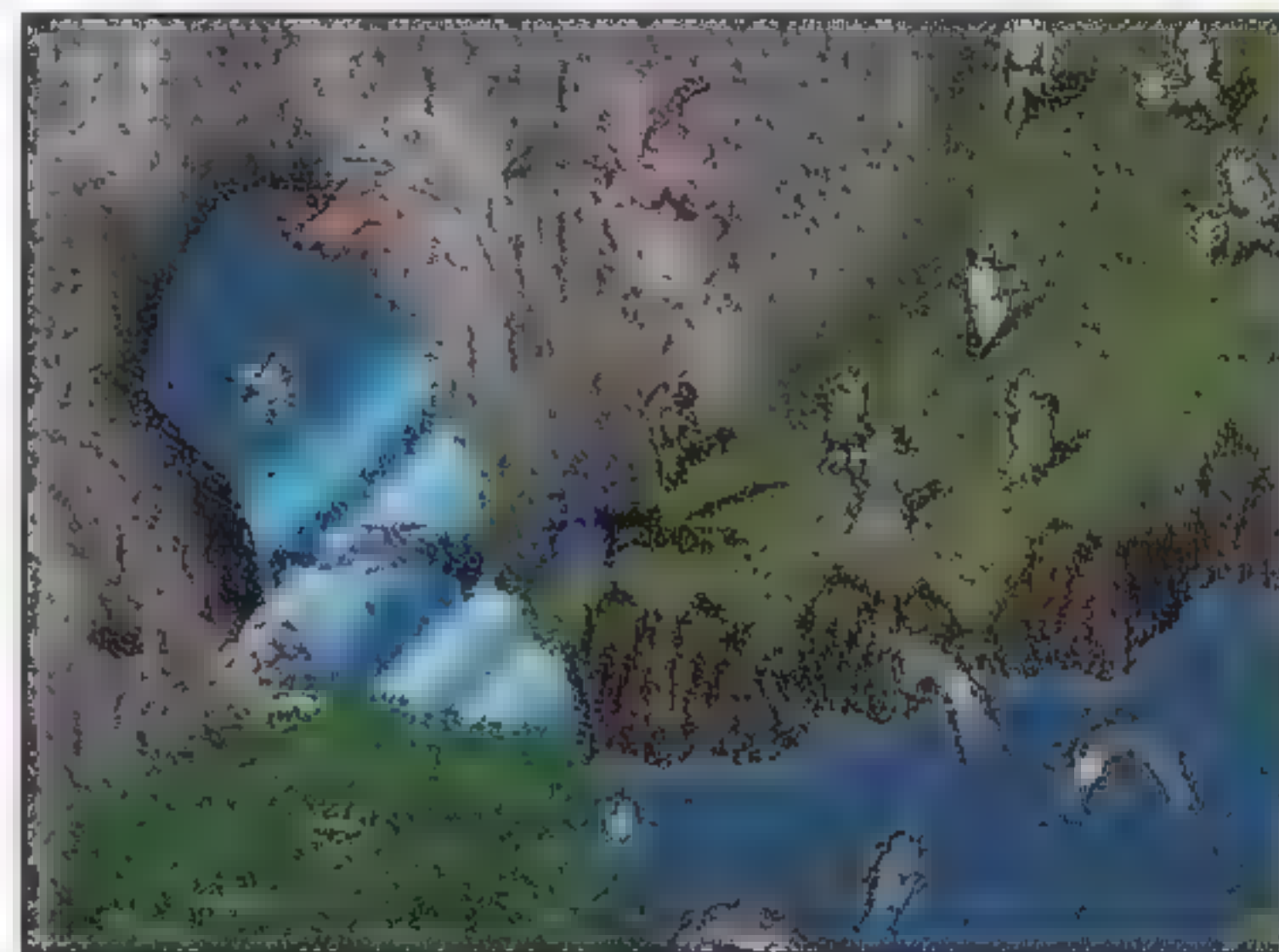
Ultima Online



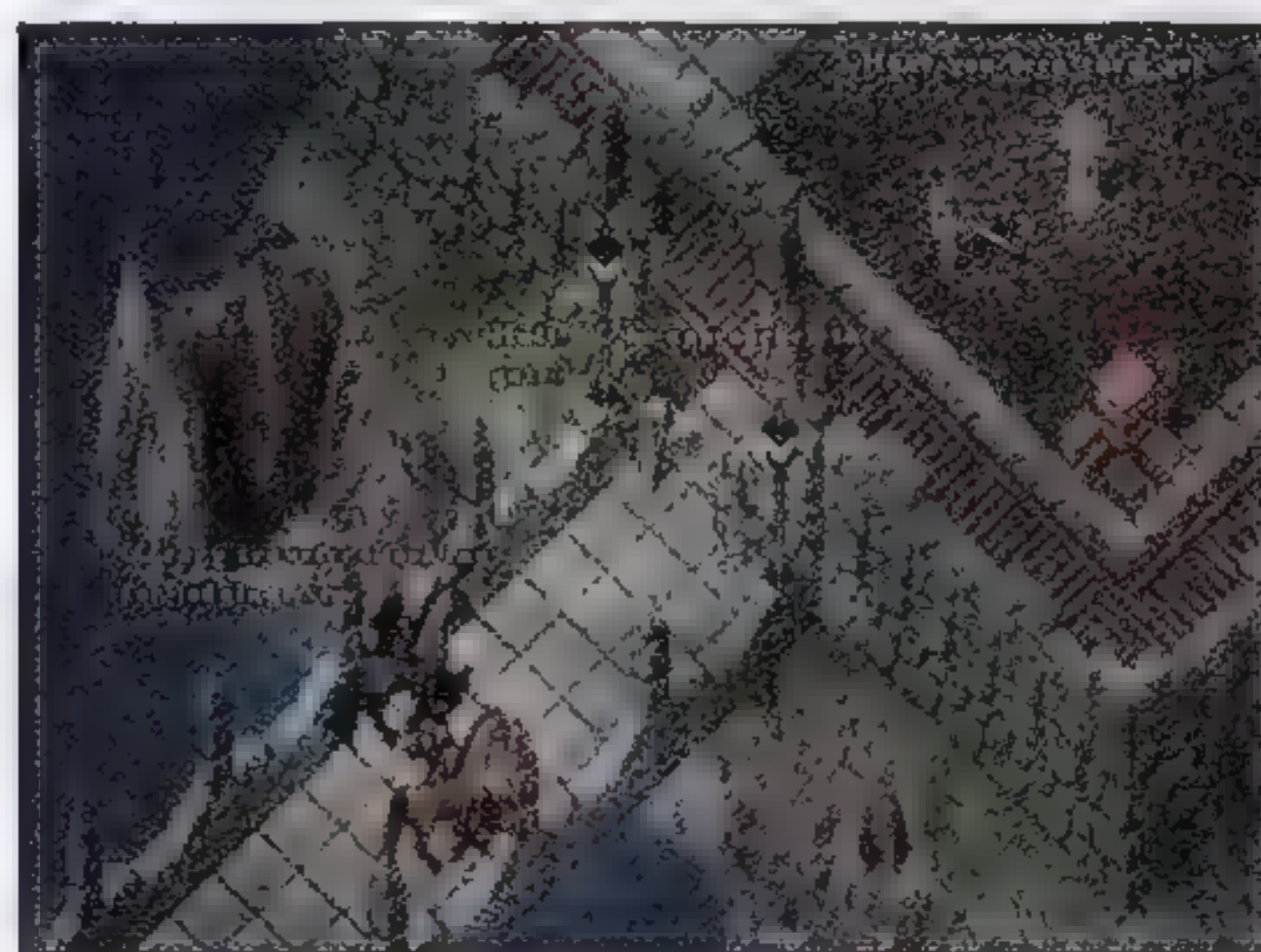
Mb na disku, je toliko zauzima minimalna kofiguracija.

Objašnjenje: budući da svaki ljudski lik u igri drukčije izgleda, program treba imati najveći mogući pristup

bazi podataka (ogromnoj) da se ulaskom drugih likova na ekran ne bi gubilo na brzini... što nas dovede do još jedne sitne inovacije. Standardni MUD-ovi podržavaju desetine, eventualno stotine igrača s kojima možete razgovarati, trgovati ili se zajedno boriti. Autori *Ultima Online* spominju tisuće...



Bića zemlje, vode i zraka bore se zaglušeni grmljavinom vodopada. Uzdah....



Umorni putnici traže prenočište.

Tko se god želi pridružiti ovom fantastičnom projektu treba poduzeti nekoliko koraka. Prvo, kupiti *Ultima Online* CD i instalirati ga. Drugo, uplatiti 30 dolara za 90 dana igre. Treće, dizajnirati vlastiti lik. Da, dobro ste čuli. Vaš će se lik razlikovati imenom, rasom, spolom, visinom, bojom kose, frizurom, opremom i odjećom. Scene iz *Diabla* gdje ste na ekranu vidjeli četiri potpuno ista viteza, postat će prošlost – prepoznat ćete ih na prvi pogled, a vaš će lik dobiti nevidenu individualnost. Posljednji korak: prikopčavanje na internet i ulazak u jedan novi svijet. I to kakav! Riječ je o *Britaniji*, ogromnom, raznolikom 3D području okarakteriziranim svime što vam padne na pamet. Od vjernog reljefa (brda, doline, rijeke, vodopadi, šume, ništa nije ravno kao u *Diablu*) do detalja koji realnost dovode do savršenstva – svjetlosni efekti, izmjena dana i noći, vremenske nepogode. No ovo je bila samo predigra – sve dosad navedene promjene posljedica su napretka tehnologije. Ono što *Ultima* uvodi po prvi put u svijet ovakvih igara je opća povezanost cijele *Britanije*. Autori igre stvorili su efikasnu virtualnu ekologiju jednog svijeta. To se odnosi na sve: različite vrste životinja i čudovišta koja se kreću, šire ili nestaju, ovis-

no o tome koliko imaju hrane, financijski sustav koji utječe na cijene namirnica u cijeloj zemlji. Ukratko, sve što učinite odrazit će se na cijelu igru pa ona nikad neće biti ista, uvijek će se mijenjati i rasti. Zapanjujuće. Grafika (i opet...) probija granice. Visoka rezolucija, 16-bitna boja. Da bi postigli pravu atmosferu, autori su unajmili najpoznatije RPG umjetnike, oduzeli im ljudska prava i izvukli od njih sve što se izvući može. Rezultat se vidi na slikama.

Igra ne bi trebala tražiti hardver mnogo jači od standarda. Jedino na što vas možemo upozoriti je sljedeće: oslobodite najmanje 250

Objasni mi što je MUD?

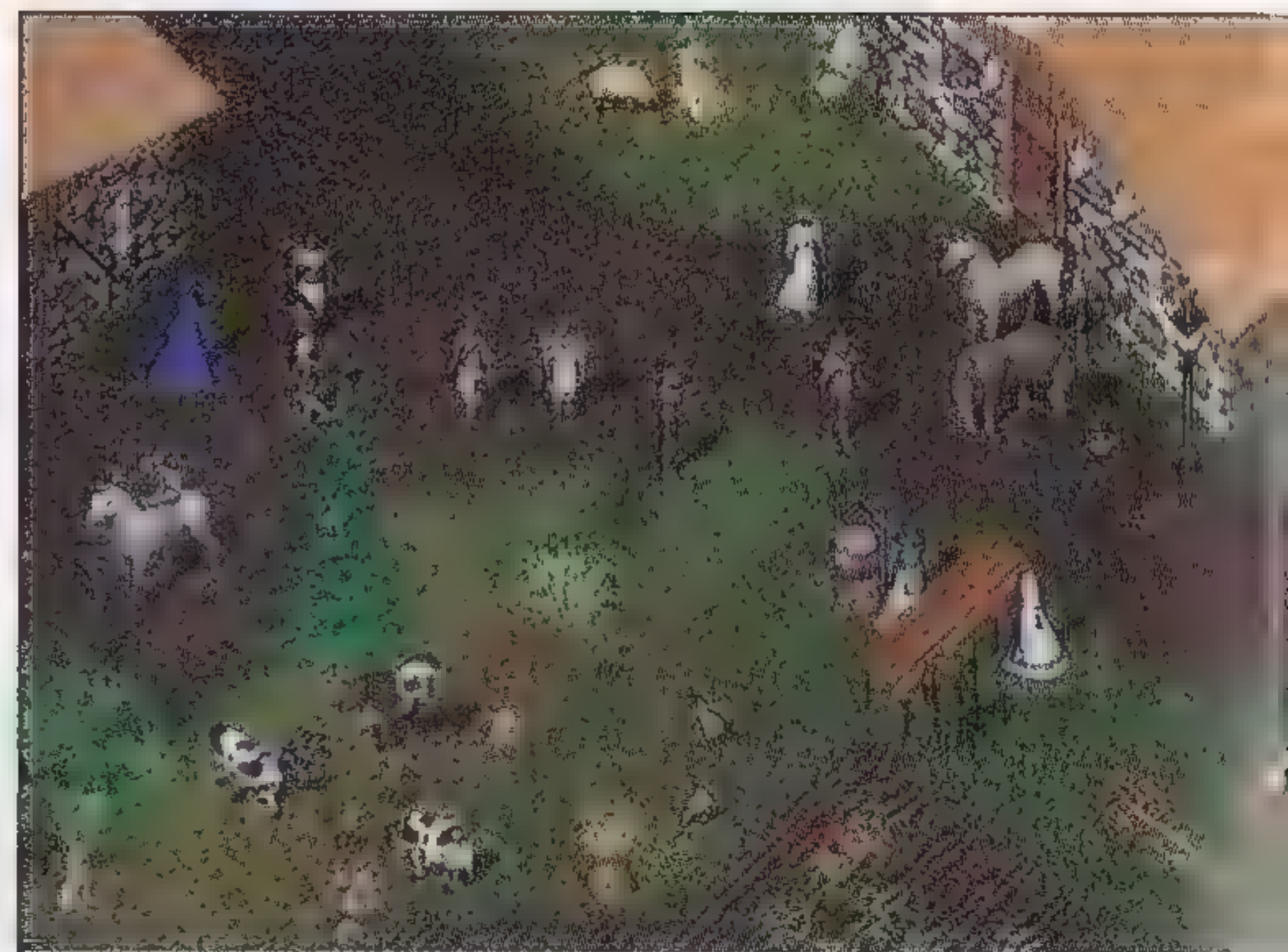
MUD ili Multi User Dungeon tip igre je najbliži klasičnom RPG-u, no s jednom razlikom: u tekstualno opisanim računalnim svjetovima moglo se naći i 100-200 ljudi istodobno. Zbog sporosti interneta, takav se tip igre dosad nije razvijao. Igra koja se najviše tomu približila bila je *Diablo*, no ondje je moglo igrati najviše četvero igrača, a svijet je u usporedbi sa svijetom MUD-ova bio izrazito siromašan, skoro nepostojeći. Na scenu dostojanstveno stiže *Ultima Online*. Devedeset posto proizvođača učinilo je samoubojstvo ili se pridružilo *Hare-Krišnama*. Zašto? Jednostavno, po onom što nudi, *Ultima Online* je bez ikakve horbe postala najsavršenijim MUD-om svih vremena.

Internet Explorer

Za više informacija o svakom detalju igre, odletite na www.owo.com. Naći ćete FAQ-ove za apsolutno sve, opis i animacije svih monstura u igri, i naravno sve najnovije vijesti.

ZANIMLJIVOSTI

Možete birati između tridesetak različitih vještina. Jedna od zanimljivijih je kroćenje divljih životinja, koje onda postaju vaši vjerni pomagači. Priča se da je moguće ukrotiti i zmajeve, no za to je potrebno veliko iskustvo i, ako ih želite zadržati, stalna dostava svježeg mesa. U protivnom, glavno jelo ćete postati vi.



Na tržnici u centru ovog sela možete se cjenkati za opremu i konje. Lakoprstići će pokušati živjeti opasno...

Sensible Soccer 2000 UBIJA S obzirom na reakcije nekih časopisa koji su vidjeli dijelove ove igre, *Sensible Soccer 2000* bi trebao biti pravi *killer* u svijetu nogometnih simulacija. U to ćemo se uvjeriti kad igra stigne, dotad držimo palčeve za FIFA 98 čiju recenziju pročitajte u ovom broju. **Yoshi's Story (opet) kasni** Nintendova nova igra za njihovu moćnu konzolu, čiji su rokovi izlaska stalno mijenjani – posljednji je bio veljača, neće ugledati svjetlo dana sve do ožujka kad ćemo se konačno moći uvjeriti da li se isplatilo čekati. **Quake 2 party** U Los Angelesu se održao *Quake 2* party kojem su bile nazočne sve glavne face koje su napravile ovaj megahit. Tu se našao i *Dennis Fong*, najbolji *Quake* na svijetu, koji se i sam okušao na jednom od 110 umreženih računala.



Cvjetna cesta 15, 10000 Zagreb, **tel.** 61 951 74, 61 951 75, 61 951 78, **fax** 61 951 69, **e-mail** omnia1@zg.tel.hr



Sound Blaster AWE 64 Gold

Zašto prihvaćati kompromise kada je rješenje nadohvat ruke? AWE 64 je vrhunska zvučna kartica za neponovljivi užitek igranja – poznata Creative kvaliteta digitalnog zvuka uz minimalne distorzije i šumove je obogaćena 3D dubinom zvuka, full-duplex prijenosom za Internet telefoniju, wavetable MIDI reprodukcijom koja vaše igre obogaćuje orkestralnim dionicama u 64 glasa, digitalnim audio izlazom te profesionalnom i više puta nagrađivanom programskom podrškom.

Sound Blaster AWE 64 Gold – to morate čuti



Sound Blaster 16

Ovaj, od sada svima dostupan paket, donosi više puta nagrađivanu best-buy karticu koja je postavila standarde zvuka na PC-u i bogatu softversku podršku kojoj je Creative oduvijek poklanjao naročitu pažnju.

Sound Blaster 16 – glazba koju volite slušati



PC DVD Encore Dxr2 Upgrade Kit

Iskoristite maksimum koji vam već danas pruža napopularniji svjetski DVD sustav. Iskoristite veliki kapacitet (4.7 do 17 gigabajta) medija, kvalitetu Dolby AC3 zvuka te kristalno čistu reprodukciju DVD filmova za koju se brinu hardverski MPEG-2/AC3 dekodirer te Creativova Dxr2 (Dynamic Extended Resolution) tehnologija poboljšana kvalitete slike.

Ovaj jedinstveni paket objedinjuje DVD uređaj, karticu za glatku reprodukciju DVD filmova i Dolby AC3 zvuka, DVD verzije igara Wing Commander IV i Claw te lepezu već poslovično kvalitetnog softvera koji iz Creativovih proizvoda izvlači maksimalne performanse.

Nemojte zaostajati, uživajte u DVD budućnosti već sada.



CREATIVE
CREATIVE TECHNOLOGY LTD

Andretti Racing

HACK
CD

Prije nekoliko brojeva smo opisali Psygnosisovu Formulu 1 za koju je

Dario Rakovac napisao da je odlična igra ali postavlja prevelike hardverske zahtjeve. Naime, bila je to jedna od usamljenih igara koje su radile kako treba tek s najboljim 3D ubrzivačima s 4 MB RAM-a. Situacija se drastično izmjenila u tih nekoliko mjeseci jer su danas 3D ubrzivačima pale cijene, a performanse drastično porasle. Andretti Racing bismo u to doba strpali u istu egzotičnu kategoriju sa Psygnosisovom formulom, no danas je to igra normalnih zahtjeva. Vrijeme je da Daria izvučemo iz smočnice i upitamo ga za mišljenje.

Posljednijih su godina ljubitelji sportskih simulacija dobro upoznali Electronic Arts. Zahvaljujući vrlo kvalitetnim godišnjim izdanjima igara poput NBA, FIFA i NHL, sportski je odjel Electronic Artsa postavio standarde za ovaj tip igara. S druge strane, njihov je hit Need For Speed imao sličan utjecaj na simulacije vožnji. Stoga je sasvim logično da je njihovo najnovije ostvarenje povezalob ova svijeta, Andretti Racing je prva EA simulacija Formule. Kao pokrovitelj, odabran je, i skupo plaćen, Mario Andretti, legenda automobilističkih utrka i jedini nositelj naslova prvaka u Formuli 1, Indyju i NASCAR-u. Njegovo je iskustvo i stručno vodstvo pomoglo u stvaranju jedne od najboljih simulacija formule. Jedne od zato što u u Europi nema ništa bolje od Formule 1, a Andretti Racing bavi se isključivo američkim utrkama koje, budimo iskreni, nikada neće biti na razini naše Formule 1. No, volite li utrke, ta vas činjenica vjerojatno neće spriječiti da uživate u

brzinama što ih ova igra pruža. Osim toga, moći ćete iz prve ruke upoznati i ovladati dvama, potpuno različitim, načinima utrkivanja:

Leteći startovi zadavat će vam isprva mnogo problema i uzrokovati ovakve situacije...

iskusit ćete "preciznost Indya i agresivnost NASCAR-a."

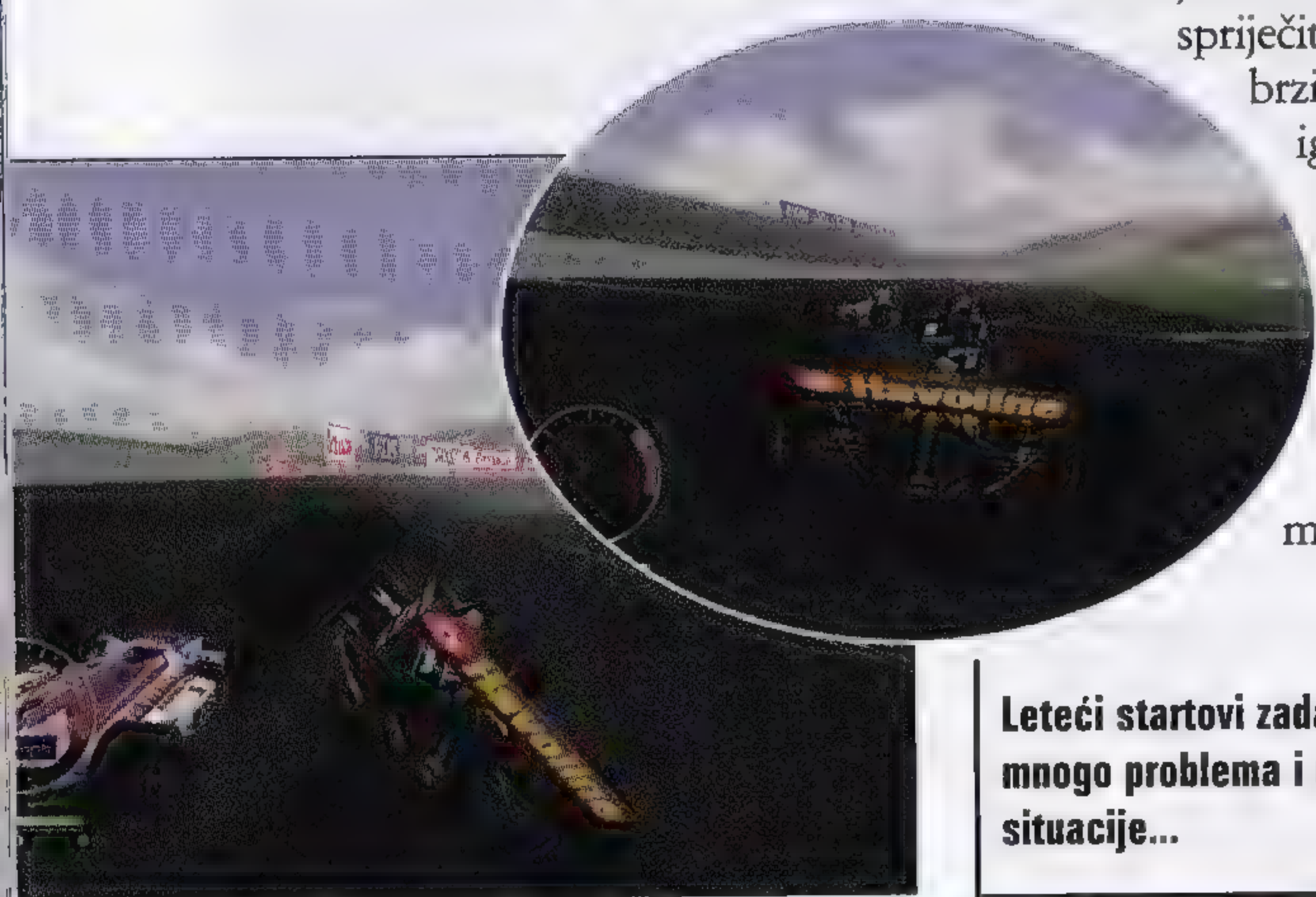
Ubrzanje - 3Dfx

Prerodom Psygnosisove Formule 1 za PC platforme i 3Dfx, nastupilo je novo doba računalnih simulacija vožnje formula. Nevjerojatne brzine i kvalitetna grafika, što ih omogućuju ovi ubrzivači, pružili su nam prvi put pravi osjećaj vožnje u formuli. Andretti Racing, normalno, isto tako koristi 3Dfx ubrzivače. Iako grafički donekle zaostaje za Psygnosisom brzinom i konfigurabilnošću, ova je igra pomaknula standard korak dalje. Najveći je nedostatak Psygnosisove Formule 1 bio njen arkadni karakter. Kod Andrettija toga nema. Vozila se ponašaju vrlo stvarno i uistinu se osjeti razlika između profinjene formule i NASCAR tenka. I jedno i drugo možete prilagoditi utrkici i kvalifikacijama. Ovo napominjem zato što ćete ovdje, konačno, moći odmah vidjeti rezultate promjene. Mijenjate li nagibe stabilizatorima ili omjere brzina, na ljestvici u dnu ekrana ćete odmah vidjeti što to znači za grip, ubrzanje i maksimalnu brzinu pa ćete lako pronaći optimum i bez mukotrpnih isprobavanja na stazi. Na svoje će doći i oni koji nemaju pojma kako neka promjena može djelovati na bolid. Ono čega se kod Indya najviše pribojavamo su staze. Poznato je da Ameri najviše vole dozlaboga dosadne ovalke, ali su nam programeri išli na ruku stavivši u igru samo dvije takve staze. Uglavnom se vozi po uskim gradskim ulicama, što možda i nije najrealnije za NASCAR, ali ja se ne

žalim. Staze su, zbog brzine same igre, vrlo teške i zahtijevaju dosta vježbe, prepune su oštih zavoja i ne opraštaju greške. Inače, različite načine vožnje doživjet ćete zahvaljujući novini koja se zove Career mode. Andretti vam omogućuje vožnju više sezona u različitim stilovima, tako da niste ograničeni na jednu, koju treba izgurati i zaboraviti. Poput samog Maria, i vi se možete proslaviti kao pobjednik na svim bojištima. Igrate li tako, oduševit će vas klasični EA pristup. Naime, sve će utrke biti u stilu televizijskih prijenosa – doznat ćete sve o rezultatima sezone, bit će vam opisana staza, dobit ćete i nekoliko savjeta a sve će imati onaj štih na koji smo navikli i koji nama se sviđa kod EA Sports igara.

Slovo o hardveru

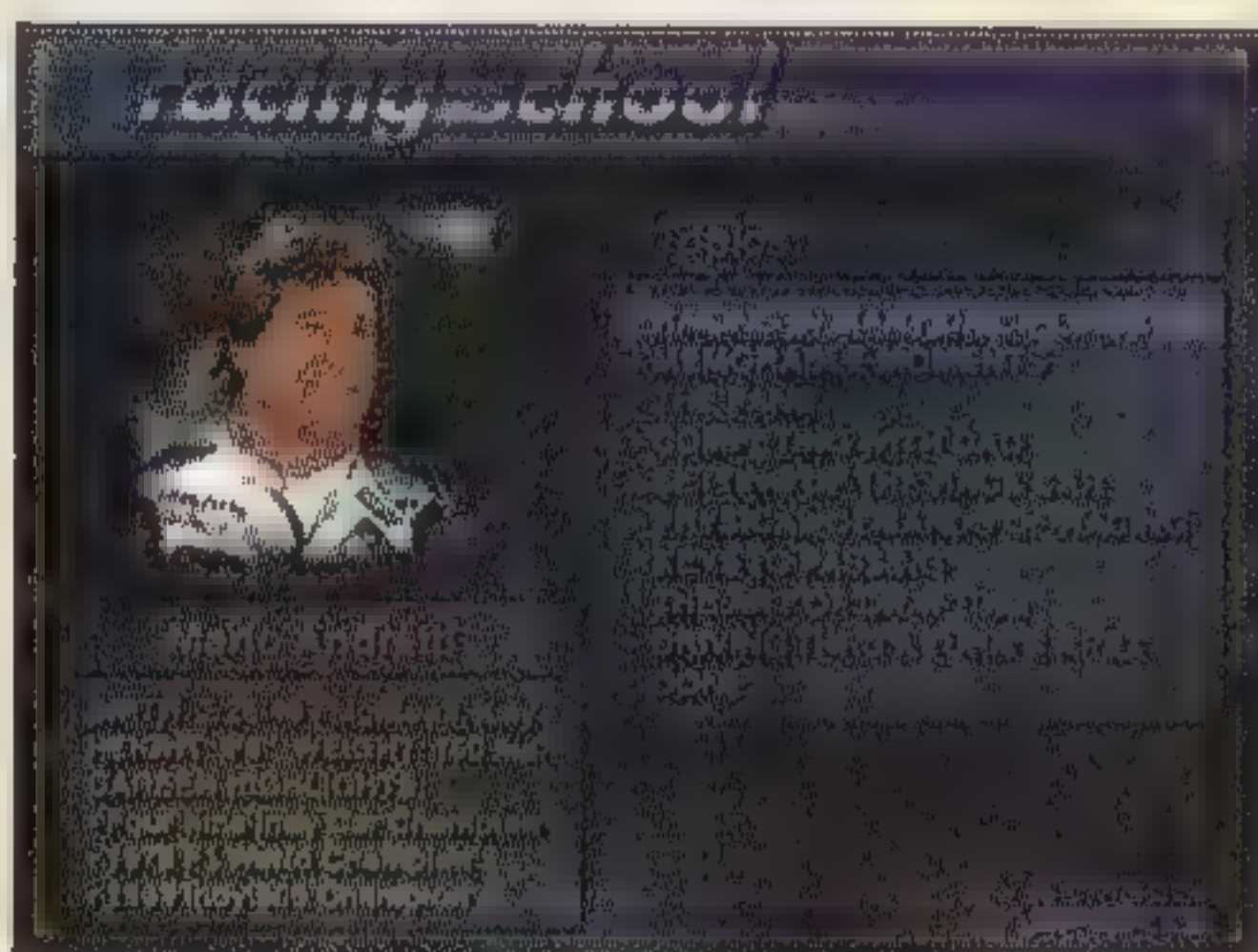
Što se tehničke strane tiče, spomenuo sam da igra koristi sve prednosti 3Dfx ubrzivača. Osim nevjerojatne brzine, to se očituje u vrlo dobrim efektima dima, prašine i lens flareovima koji vam blješte u oči dok vozite prema suncu. Okoliš možda nije onakav kakav smo vidjeli u F1, ali je više nego zadovoljavajući. Stazu možete promatrati na pet načina, bilo izvana ili iz cockpita. Ispravljen je i veliki nedostatak F1 - retrovizori, pa



U igri vam je na raspolaganju pet različitih pogleda iz bolida ili na bolid. Primjećujete li impresivne lens flareove? Smetat će vam kad budete vozili ususret suncu. Na slikama je vidljivo da bolid leži izrazito nisko, što će vam isprva zadavati dosta muke. Na početku je bolje pratiti igru iz nekog izvanjskog pogleda, lakše ćete steći osjećaj za bolid.

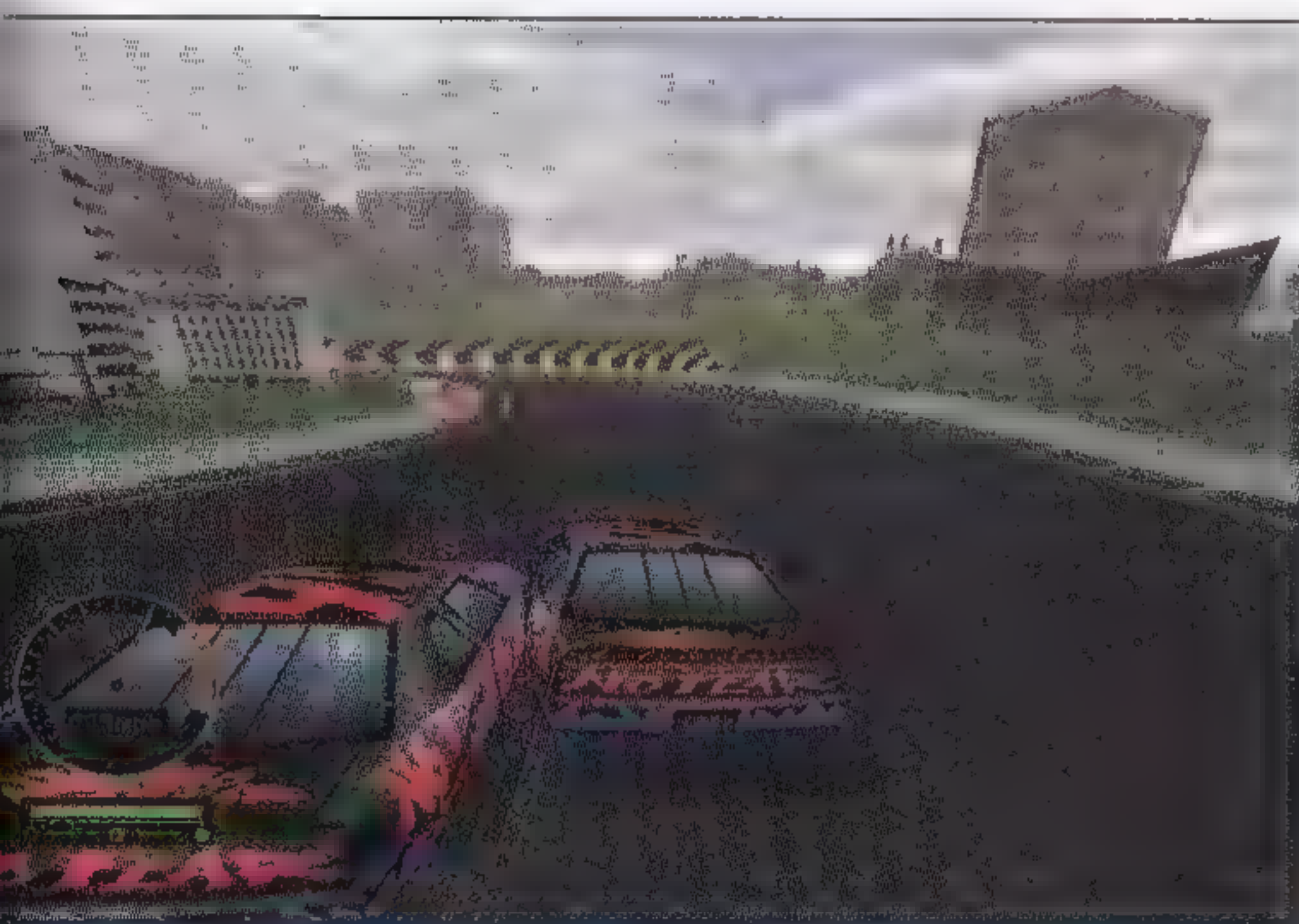
ZANIMLJIVOSTI

Pored svega navedenog, *Andretti Racing* sadrži i školu vožnje. To je zapravo skup digitaliziranih intervjuova u kojima će vam dvije generacije obitelji *Andretti* pričati o svojoj povijesti, svijetlim trenucima tate *Andrettija* i sinova, a dobit ćete i velik broj korisnih savjeta vezanih uz različite vrste utrka, namještanje bolida, preticanje i slično. Šteta je jedino što *Michael Andretti* ne govori o svojoj epizodi u *Formuli 1* koja bi se mogla uvrstiti u humoreske.



ćete ovdje čak i znati tko vam se i kada približava. Sve u svemu, grafički dojam vezan uz samu trku je vrlo dobar. Primjedbe idu na račun digitaliziranih scena jer su dosta mutne i pikselaste. No, to i nije toliko bitno uzmemo li u obzir kvalitetu važnijeg, trkaćeg, dijela. Što se upravljanja tiče, podržani su i svi mogući tipovi volana i igraćih palica, kao i novi *force feedback* kontroleri. *Andretti Racing* podržava i kvalitetan multiplayer mod u svim stanadardnim oblicima koji putem mreže omogućuje igranje do osam igrača.

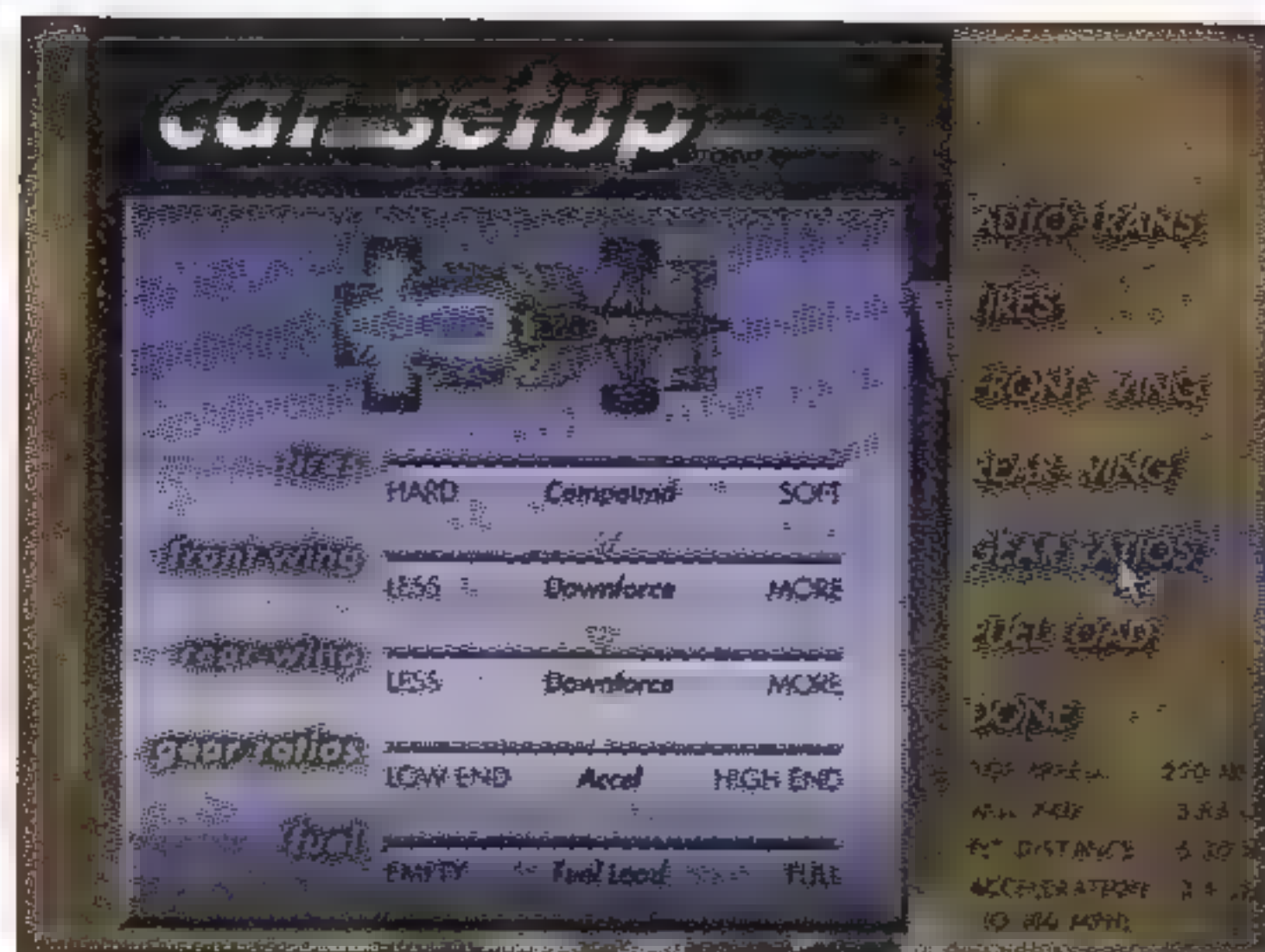
Sve u svemu, riječ je o vrlo dobroj



NASCAR utrke ili gladijatorske borbe?



Ooops, eto me u krivom smjeru...



Utjecaj izmjena bilo kojeg parametra istog se trena očituje na ljestvici u dnu ekrana.

simulaciji koja će zadovoljiti sve zaljubljenike u motosport. Uspoređujemo li je s tradicionalnim igrama vezanim uz *Formulu 1*, ona gubi, ali samo zato što je riječ o američkoj *Formuli*, koja nam je strana i nikad nam neće prirasti srcu poput naše, europske. Nikada neće biti isti osjećaj voziti *Monzu* i nekakvu uličnu utрку u *Vancouveru*. No, gledano čisto tehnički, *Andretti Racing* ima daleko više elemenata od *Pygnosisove Formule 1*. Namještanje automobila, retrovizori, multiplayer i brzi engine stavljaju ga u vrh, no, usporedimo li ga s legendarnim *Grand Prixom*, mnogo mu toga nedostaje, još uvijek je to dječja igra. Realna je ocjena da je riječ o vrhunskoj igri ali samo za one kojima je seting nebitna stvar. *Formula 1* fanatici uvijek će imati osjećaj da nešto nedostaje i teško će se prilagoditi, pogotovo *NASCAR-u*. Ako možete sve to staviti na stranu, pogotovo ako volite *Indy* i *NASCAR*, nabavite igru i uživajte u brzini i ljepoti koju ona doista pruža. Bolje i brže trenutačno nećete naći!

Savjeti koji život znače

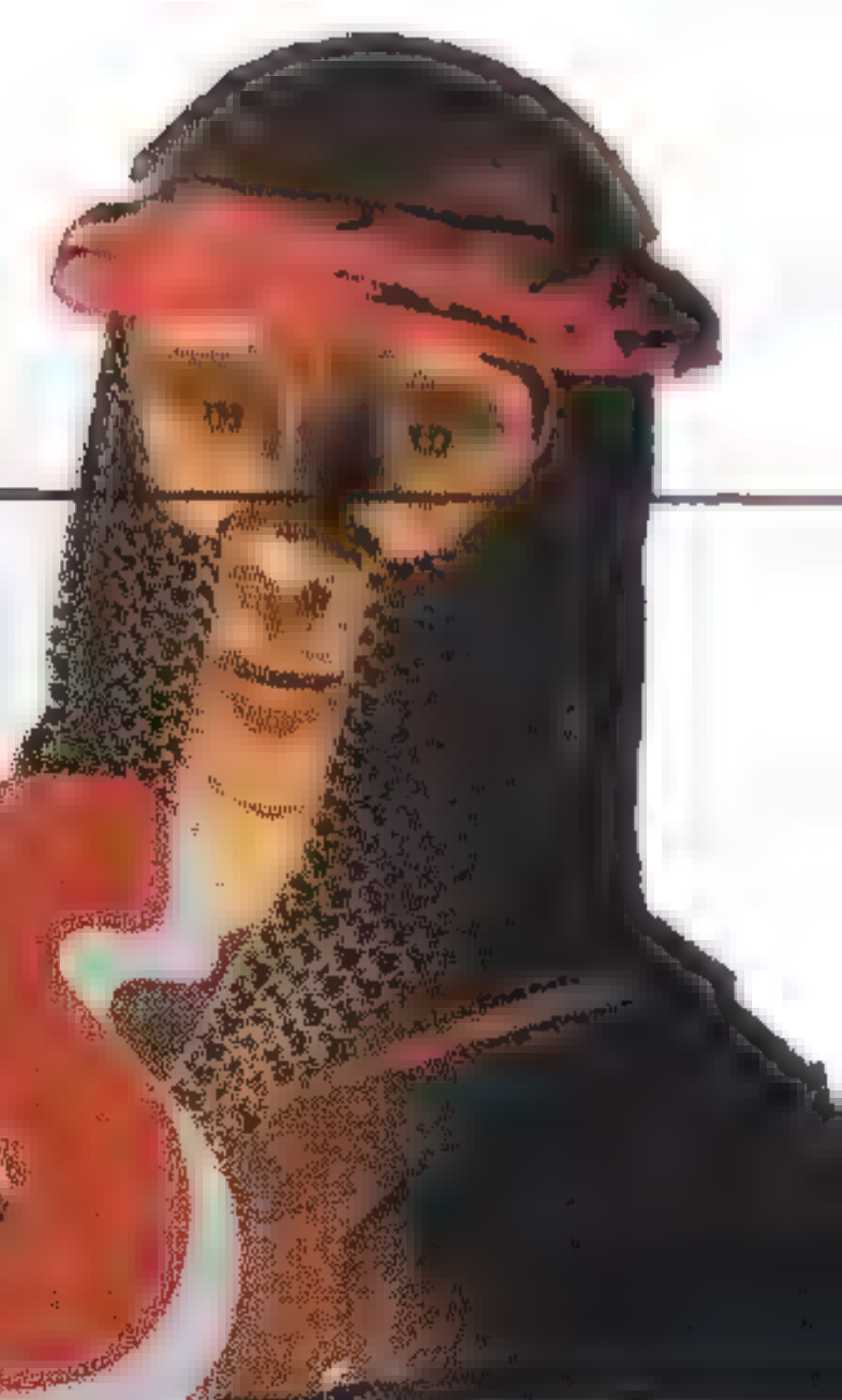
Da se, poput mene, ne biste mučili pri instalaciji AR-a, obvezno nabavite najnovije drivere za svoju 3Dfx karticu. Ovo je osobito važno za vlasnike *Diamond Monster 3D* kartica koji će morati posjetiti *Diamondov* webite i skinuti posljednju inačicu, za *Direct X 5.0* optimizirane drivere. Bez njih, prije svakog početka utrke, igra će vas jednostavno izbaciti i nećete moći koristiti 3D ubrzanje. Naravno, mnogo je jednostavnije instalirati dotični driver s *Hack CD-a*.

Andretti Racing Electronic Arts

Igrano na:	P200 MMX, 32 MB, 3Dfx
Grafika:	90%
Zvuk:	80%
Igrivost:	88%
Min. konfiguracija:	P133, 16 Mb
Druge platforme:	N/A

UKUPNO: 90%

Atlantis



Usamu Kalita već duže vrijeme fascinira tajantsvena Atlantida i njen neobjašnjivi nestanak. U svojoj potrazi za objašnjenjem ovog misterija, naš recenzent već godinama bezuspješno proučava ostatke drevnih spisa i lista prašnjave enciklopedije, sve dok ga nismo obradovali ovom edukativnom multimedijalnom tvorevinom uz koju se može i zabaviti. Eh, da je bar netko Usami prije par godina pokazao prednosti CD medija...

...onda ne bi bez veze posljednjih nekoliko godina poput kakvog knjiškog moljca šnjofkao po prašnjavim enciklopedijama. Šalu na stranu, listajući strane časopise često sam nailazio na reklamu igre čije ime je zvučalo tako mistično: *Atlantis*. Odmah sam pomislio na *Atlantidu*, izgubljenu civilizaciju čiji zagonetni nestanak je još uvijek obavijen velom tajnovitosti i oprečnih teorija. Bilo je samo pitanje vremena kada će se proizvođači igara, u stalnoj potrazi za još neistraženim temama i scenarijima, okušati u ovoj tematici. U *Cryovoj* novoj "Atlantida" igri ste u ulozi *Setha*, pripadnika visoke elite koji se treba priključiti kraljičinoj xsviti. No, kraljica je ometa i u tom trenutku počinje igra. Splet okolnosti i tajnovitosti kojom je obavijen kraljičin nestanak će vas uvući u pravu mrežu zavjere, korupcije, borbi i mističnih događaja. Da biste preživjeli silne spletke kojima igra obiluje, držite se jednostavnog pravila: ne vjerujte nikome.

Trust no-one

Ako ste ovo dobro upamtili, prepustite se tajanstvenom i maštovitom virtualnom svijetu koji će vas oduševiti vizualnim (možete pomicati pogled u svim



Iako grafika u Atlantisu previše podsjeća na Riven, igrivost je daleko veća nego u spomenutoj "prijeveri stoljeća".

smjerovima) i glazbenim ugođajem sasvim u skladu s prostorno-vremenskim okvirima u kojima se odvija radnja. Na početku vaš lik sjedi u zatvorskoj sobi ili nepomično leži na podu, što će vam se činiti normalnim, ali ne zadugo. Nakon nekoliko početnih šokova, sve će vam postati jasnije i više nećete lutati ukolo besciljno kao u kakvom *Quake* klonu. Svakako, ako ste igrali *Myst*, *7th Guest* ili igru sličnog žanra, uočićete sličnosti - *Atlantis* obiluje zagonetkama i pitalicama koje su, za razliku od prijašnjih igara, međusobno povezane i svaka za sebe predstavljaju djelić mozaika koji tvori završnicu igre. Imate li viška vremena, a dosta vam je *Quakea 2*, *Hexena 2* i sličnih FPP-ova, našli ste pravu igru. Svakako je osvježenje da se s vremena na vrijeme u svijetu igara, kojim inače dominira nasilje u svom najsirovijem obliku, pojavi igra čija se uspješnost ne mjeri izopačenošću igrača, hektolitrima krvi ili brojem pregaženih ljudi na cesti. Naravno, u *Atlantisu* ima elemenata neizravnog nasilja, no niti približno kao u npr. *Dungeon Keeperu* ili u *Hexenu 2*. Budu li se igre razvijale ovim smjerom, bit će dobro, nastave li u smjeru *Quakea 2*, opet dobro. Tržište se povodi za mišljenjem većine koje nam, opet, neizravno nameću proizvođači igara, no to je čarobni krug na koji mi možemo malo ili nikako utjecati.



Grafika je sasvim u skladu s mističnim ugođajem koji još uvijek poput koprene obavlja sve što je vezano uz pojam Atlantide.

Atlantis Cryo

Igrano na:	P133, 16MB, EWin95
Grafika:	92%
Zvuk:	89%
Igrivost:	84%
Min. konfiguracija:	P90, 16Mb, Win95
Druge platforme:	N/A

UKUPNO: 84%

The Curse of Monkey Island



Nakon višegodišnjeg čekanja, izgrizanih noktiju, uzastopnih depresija i gomile Aspirina, avanturisti ovog svijeta su konačno, nakon kojekakvih Broken Swordova i sličnih "avantura", došli na svoje – pojavio se The Curse of Monkey Island. Znam da vam se već po glavi mota tisuću pitanja, pa vas prepuštam Luki Mihaljeviću koji zna sve o Monkey Island legendi.



Ne tako davne 1990., kad je Amiga vladala svijetom računalnih igara, a Bill Gates samo sanjao da će postati najveći svjetski monopolista, rodila se igra *The Secret of Monkey Island*. Zauzimala je samo nekoliko disketa i imala grafiku u 16 boja, pa ipak je ubrzo postala legendom. Tvorac te igre, danas vrlo poznata i hvaljena tvrtka LucasArts, ubrzo je izdao i nastavak pod nazivom *LeChuck's Revenge*. Znatno poboljšana grafika i zvuk učvrstili su vodeći položaj *Monkey Island*

serijala u svijetu igara. Čak se i danas u većini novih igara tog žanra može vidjeti da im je *Monkey Island* uzor koji svi pokušavaju dostići i preći. Jamačno bi im to i pošlo za rukom da se LucasArts nakon dugogodišnje šutnje nije odlučio oživiti svoju najuspješniju avanturu. Nije im bilo lako odlučiti se na takvo što jer se od trećeg nastavka očekuje da bude još bolji od prethodnika koji su već dostigli status kulturnih igara. Nakon nekoliko neprospavanih noći tamo negdje u Karipskom otočju,

dobili smo najnoviji, i vjerojatno posljednji, nastavak koji u potpunosti ispunjava sva očekivanja.

Monkey Island 1&2 vs. 3

Želeći dokazati da ne žive na staroj slavi, Lucasovci su stvorili nov način uporabe standardnih naredaba (open, push, close, talk, itd...), što je povećalo igraću površinu preko cijelog ekrana. Naime, kad na nekom predmetu ili osobi pritisnete lijevi gumb miša, otvori se mala ikona (u obliku novčića) gdje možete izabrati hoćete li na predmet djelovati rukama (pick up, push, itd.), ustima (eat, talk, itd.) ili ga samo pregledati (examine). Desni gumb miša rabite na inventaru u obliku velike škrinje. Kretanje je riješeno kao i u većini point'n'click avantura, a veće udaljenosti možete odjednom prijeći dvoklikom. Svaki otok na kojem se nalazite ima vrlo preglednu kartu s ucrtanim lokacijama kojima se možete kretati. Njih je vrlo mnogo, raznolike su i nadasve detaljne. Svaka ima nekoliko dijelova koji nisu od presudne važnosti za daljnje napredovanje u igri, ali pridonose samom ugođaju. Napredujući kroz igru, stići ćete

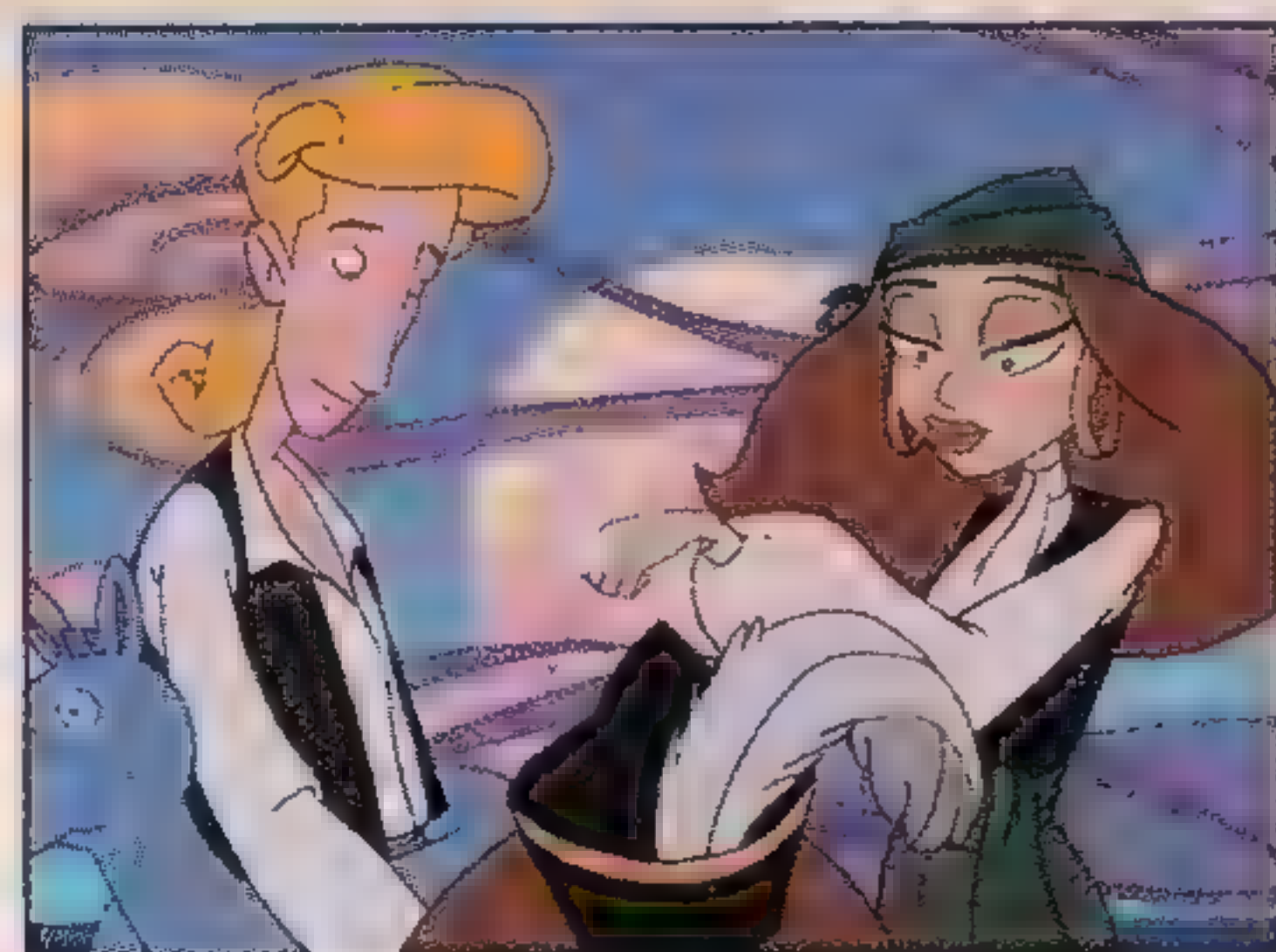
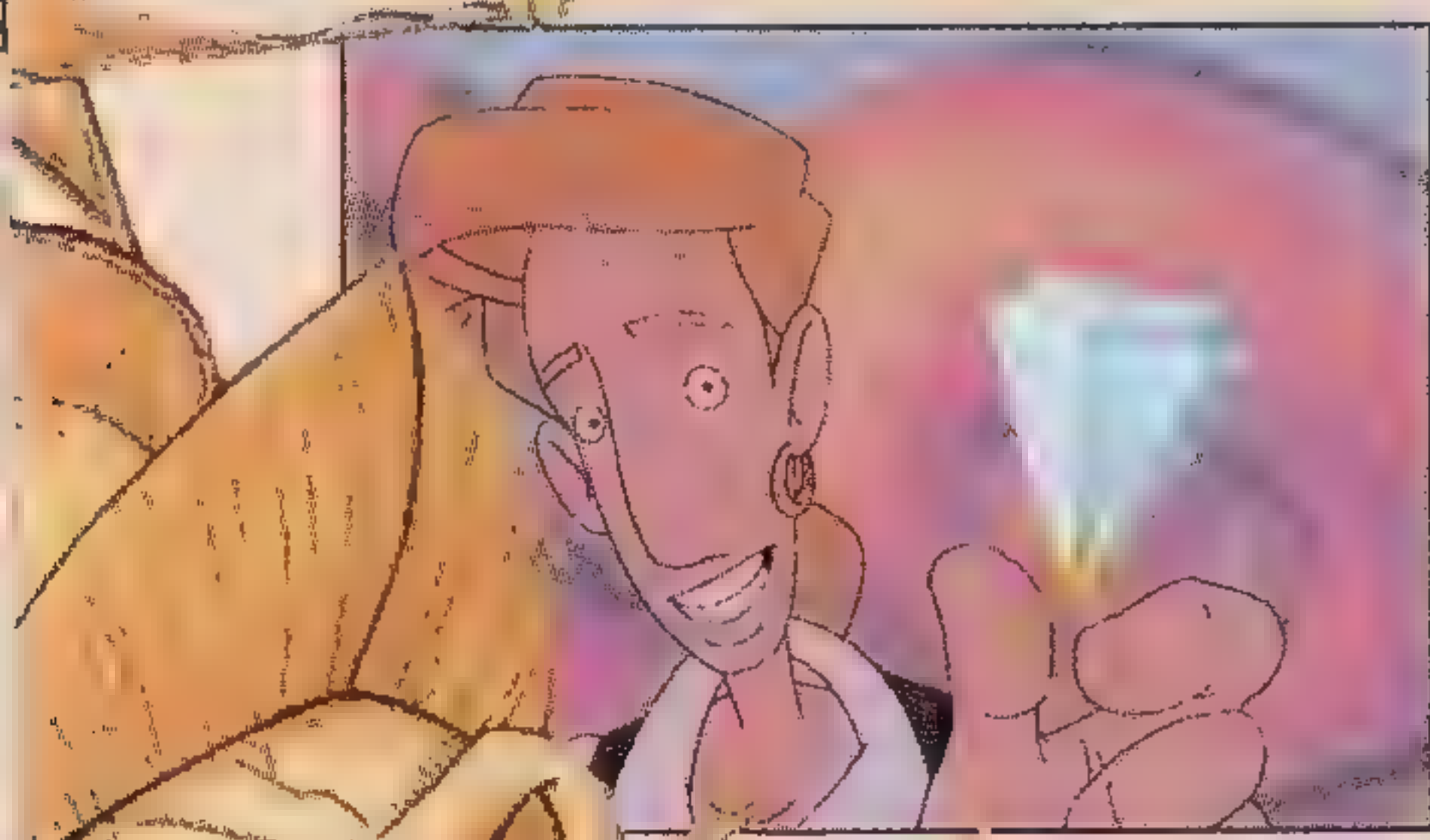
ZANIMLJIVOSTI

Kad je Ron Gilbert, designer *Monkey Island* serijala, napustio LucasArts, mnogi su istinski zaljubljenici u MI bili zabrinuti za izgled i sudbinu novog nastavka.

Kao što smo se i sami uvjerali, njihove brige su, na svu sreću, bile neutemeljene. Tko zna kako bi LucasArts završio da MI3 nije ovako dobar. Da je MI za neke poput prave ovisnosti, dokazuju i mnogobrojne peticije što su ih slali igrači diljem svijeta, moleći za novi nastavak. Svašta...

i na otoke koje ste već posjetili u prijašnjim nastavcima i sresti neke već otprije poznate likove (*Wally*, *Voodoo lady*). Igra je krca-ta animiranim scenama koje se izvrsno uklapaju u samo igranje i nikako se ne može reći da će biti više gledanja animacija nego igranja, što je, inače, česta boljka novih avantura.

Na sreću, kao i u *MI 1&2*, i u nastavku vas očekuje izvrstan humor. Ne znam tko smišlja štosove za *Monkey Island*, ali svaka mu čast. Smiješne situacije i fore nisu nategnute i isforsirane, nego su tako dobro uklopljene da bi i mrtvacu nasmijale



Kad je Elaine saznala da je prsten koji je upravo dobila uklet, pokušala je nježno (šakom u glavu) zahvaliti Guybrushu. To joj nije uspjelo jer se baš u tom času pretvorila u zlatni kip, no svoju će šansu iskoristiti u drugom dijelu igre, kad Guybrush skine prokletstvo.



Ljudožderi vegetarijanci prinose žrtvu od probranog voća, čovjekolikog oblika, ne bi li udobrovoljili vulkanu koji ključa ispod njih.

(nije li smiješno sresti ljudoždere koji su postali vegetarijanci?), već se zbog toga isplati proći igru. Pravi se ljubitelji sigurno sjećaju mačevanja iz prvog dijela MI trilogije popraćenog masnim uvredama. U trećem se nastavku mačevanje vodi na gusarskim brodovima koje pokušavate opljačkati, a uvrede se sada moraju i rimovati! Na jednom su si mjestu u igri LucasArtsovc, uz



Trio fantastikus se konačno sreo. Iako situacija djeluje vrlo loše po vas, sve će biti u redu jer je LeChuck zaboravio zaključati vrata.

Tko? Što? Gdje? Kada? Kako? Zašto?

Kao što stariji hackeri već znaju, cijela *Monkey Island* zavrzlama zbila se zbog jedne žene (neka onda netko kaže da žene ne vladaju svijetom) u koju se Guybrush zaljubio već u prvom dijelu. Njegove romantične planove pokvario je zli gusar LeChuck koji svoju moć može zahvaliti mračnim silama rabeći ih obilato ne bi li natjerao Elaine da se uda za nj. Kada i Guybrush poslijednji pokušaj oslobađanja drage završi bezuspješno, čini se da za njih više nema nade. U ovako bezizlaznoj situaciji započinje *The Curse of Monkey Island*, gdje Guybrush, plutajući morem u električnom autu iz lunaparka (!!), biva zarobljen od gusara koji upravo opsjedaju otok na kojem je i Elaine. Potopivši sve gusare, Guybrush konačno susreće Elaine. Poučen prijašnjim iskustvom, odmah je i zaprosi, a kada ona pristane, Guybrush joj na prst stavlja ogroman dijamantni prsten što ga je posudio na gusarskom brodu na kojem je bio zarobljen. Kad je saznao da je prsten koji joj je upravo darovao pod LeChuckovim prokletstvom, već je bilo kasno. Elaine se pretvorila u zlatan kip (što i nije tako loše, ako mene pitate). Kao što se od njega i očekuje, Guybrush odlučuje situaciju dovesti u red i kreće u novu potragu koja bi ga konačno trebala dovesti do žene njegova života (u normalnom stanju).

nesebičnu pomoć jednog kostura, napravili reklamu za *Grim Fandango*, igru koja tek dolazi i jamačno će biti veliki hit.

Grafika i zvuk - najveći aduti

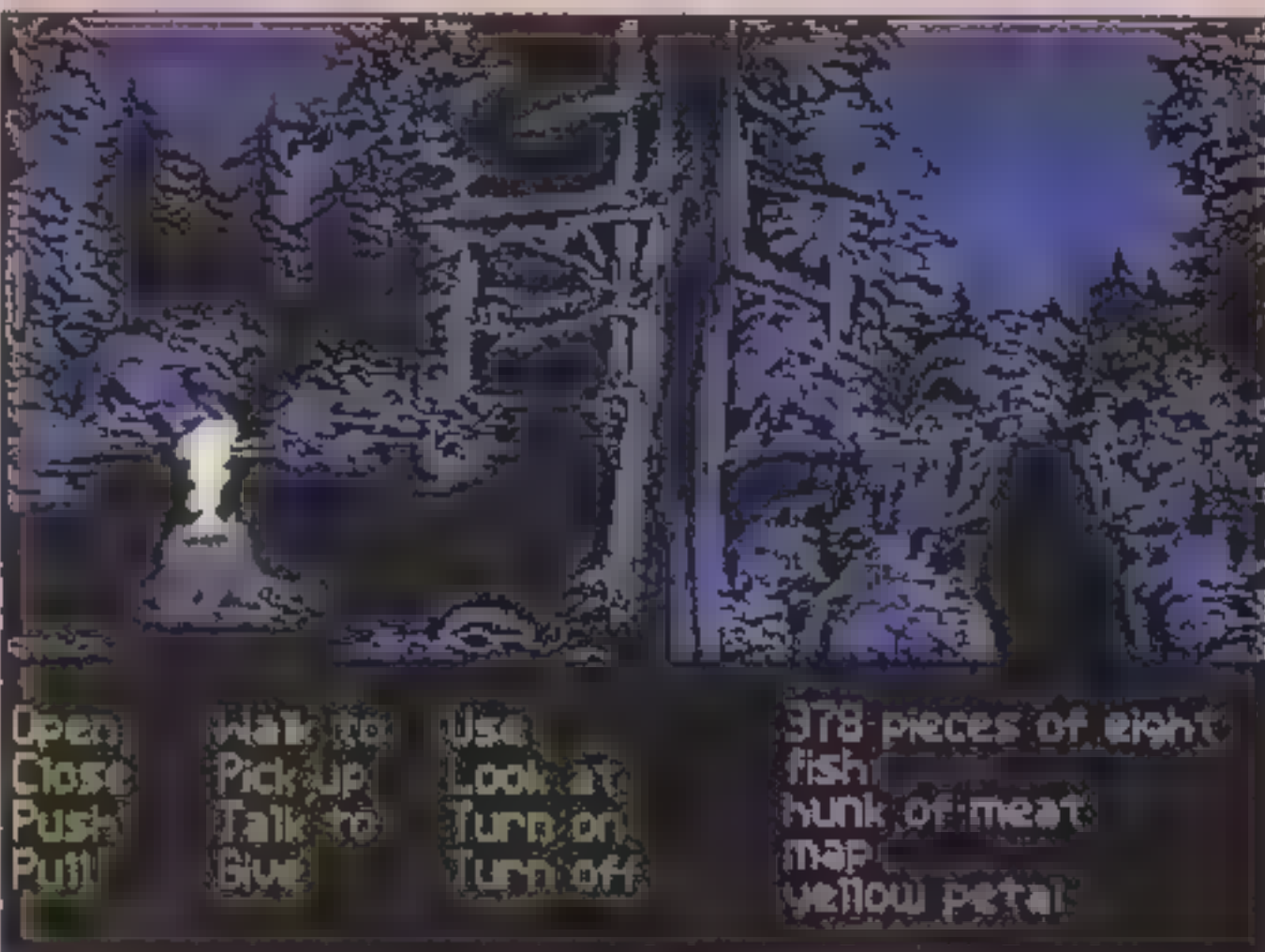
Iako se igra odvija samo u 256 boja, to ćete vrlo teško primijetiti (jedino ako vam to nije posao, kao meni) jer je grafika u visokoj razlučivosti, a svi likovi i scene su crtani rukom i potom prebačeni u digitalni oblik, tako da vam se čini da je u igri znatno više boja. Za sve koji bi htjeli znati kako je izgledao prvi *Monkey Island*, negdje je, treba znati gdje, ubačena scena iz te igre. Kao što sam već rekao, igra je krcata animiranim scenama koje su, baš kao i zvuk,

ALTERNATIVNO BROKEN SWORD 2

Ako vas ne zanima gusarski svijet, možete se okušati u ovom novom Indiana Jones look-a-like nastavku popularnog Broken Sworda.

MONKEY ISLAND 2

Odličan prethodnik koji je, i nakon mnogih godina, još uvijek igriv jer je dovoljno kvalitetan i zanimljiv.

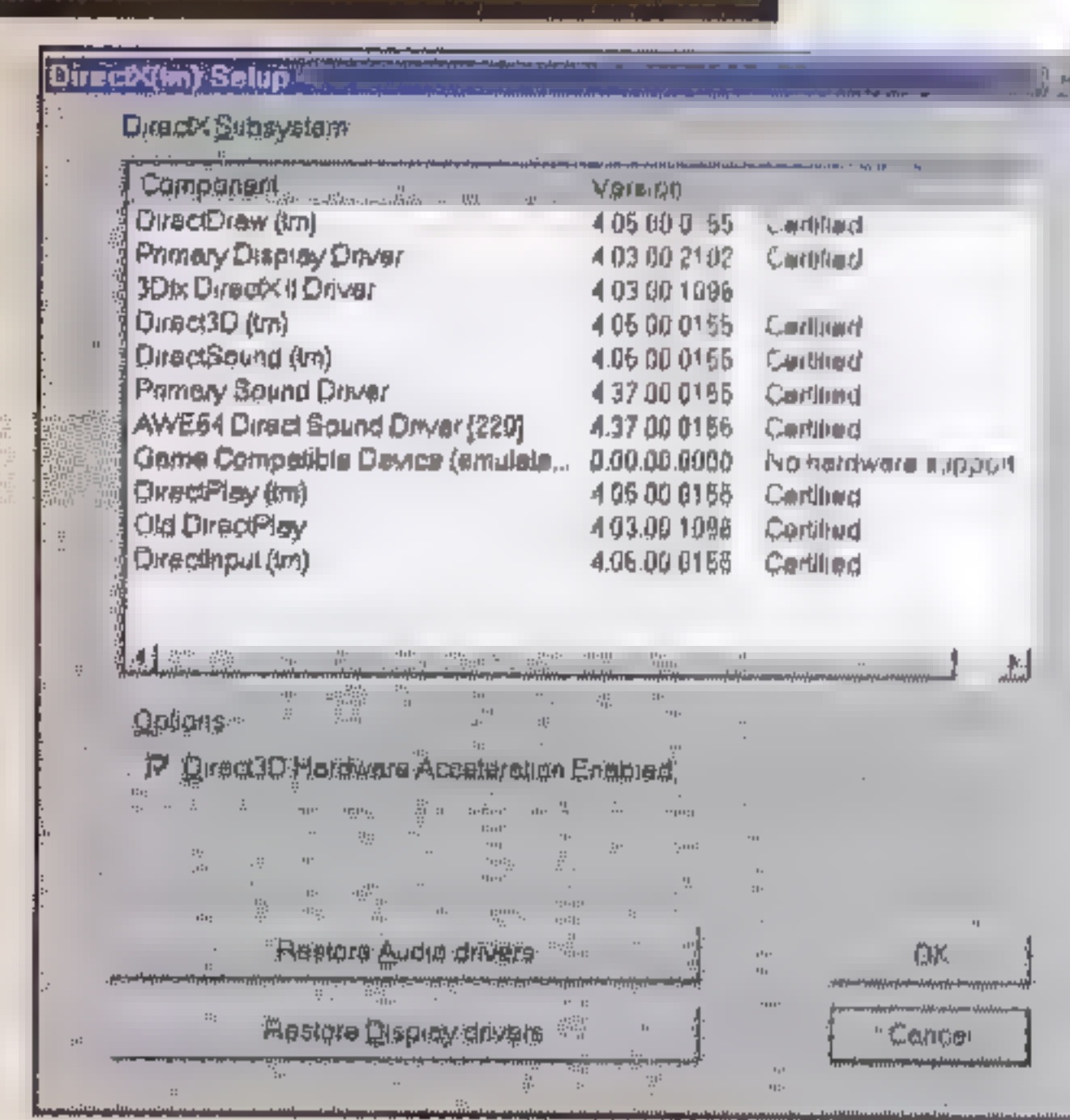


Tip of the Day

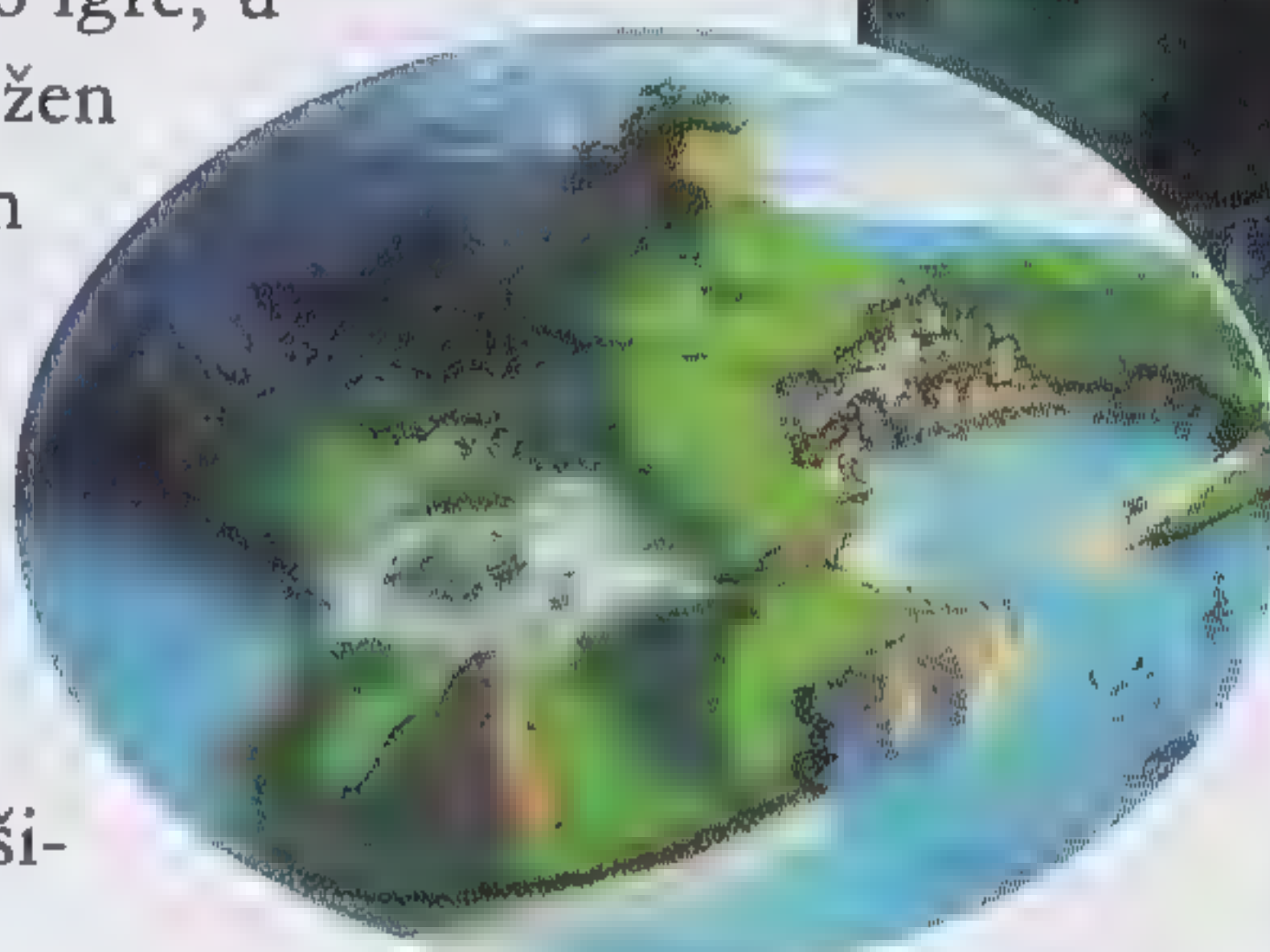
Oprez, ako vam grafička i zvučna kartica nisu 100% kompatibilne s *DirectX 5* driverima, možete zaboraviti na ovu igru. Naime, to što ste instalirali *DirectX 5* drivere ne znači i da su vam spomenute kartice 100% kompatibilne s driverima. To posebno važi za hrvatsko tržište gdje je još uvijek popularno kupovati no-name zvučne kartice s OPTI chipsetom čija je cijena otprilike koliko i cijena malo veće čokolade. Savjetujemo vam da na tim komponentama ne štedite – i ovdje se kvaliteta plaća, ali se i isplati. Dakle, kako saznati da li su vam hardverske komponente 100% sukladne s *DirectX-om*? Pod pretpostavkom da ste instalirali *DirectX 5* (nalazi se na Hack CD-u), otvorite direktorij *C:\Program Files\directx\setup* i pokrenite program *DXSETUP.EXE*. Nakon nekoliko trenutaka će se pojaviti prozor u kojem su navedene sve *DirectX* uskladive komponente koje imate u računalu, popraćeno kratkom napomenom: **Certified** – kartica i



njeni driveri su certificirani od strane Microsofta kao *DirectX* uskladivi; **Not Certified** – iliti niš' od igranja; te **No Hardware Support** – kartica i njeni driveri su certificirani kao *DirectX* uskladivi, no kartica nije hardverski optimizirana za *DirectX* funkcije pa će u *DirectX* igri pokazivati sporije performanse negoli je to uobičajeno. Naravno, idealna situacija je kada vam uza sve komponente stoji oznaka **Certified**...



oduševile sve prijatelje kojima sam pokazao neke dijelove igre. Moj favorit je erupcija vulkana i mokri ručnici koji se zapale stavite li ih na užareni pijesak. Zapravo je vrlo teško izdvojiti bilo koji dio igre, u svaki je uložen maksimalan trud. Još jedna novost – igra se odvija na cijeloj površini ekrana (640x480) – više nema

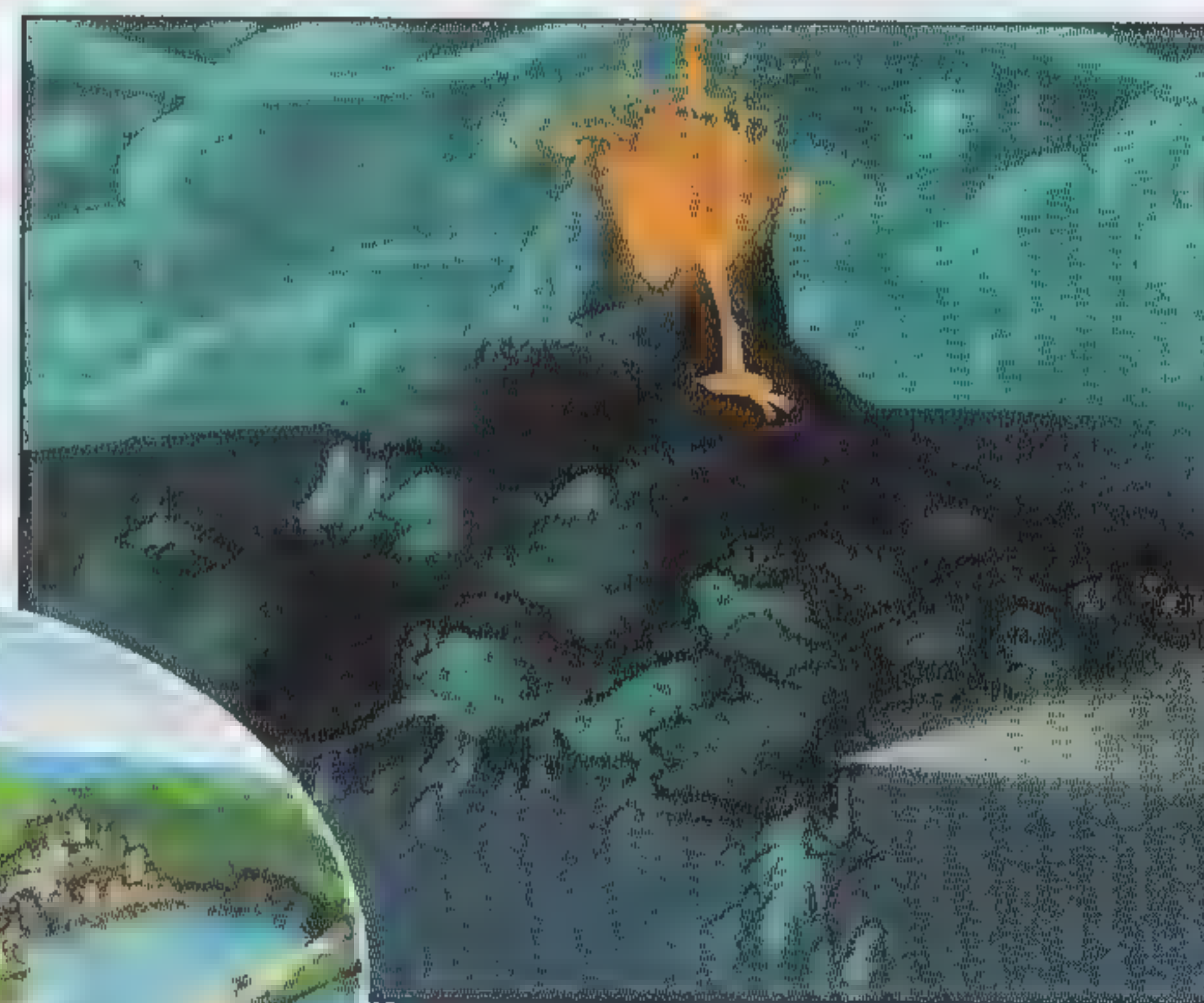


Animacije u MI3 su toliko kvalitetne da... ahhh, bezveze trošim riječi, dovoljno je samo reći – LucasArts.

toolbara s komandama i inventarom pa sve izgleda još bolje i preglednije. Na grafiku doista nemamo nikakvih prigovora, može je prožvakati jedna prosječna Pentium konfiguracija. Jedino će igrači sa sporijim CD-ROM pogonima (4X) imati sitnih problema – prijenos podataka nije dovoljno brz. Najveći pomak u odnosu na *MI2* je zvuk – koji je u ovom nastavku doveden skoro do savršenstva. Čak se možete natjecati u sviranju bendža i pjevati sa svojim mornarima. Svaka je scena popraćena odgovarajućom glazbenom temom koja se savršeno uklapa, a dijalog između vas i drugih likova je, treba li to i napominjati, uživo.

Još malo kvala za kraj

The Curse of Monkey Island je sigurno jedna od najboljih avantura posljednjih godina. Svojom zanimljivom pričom, izvrsnom grafikom i zvukom,



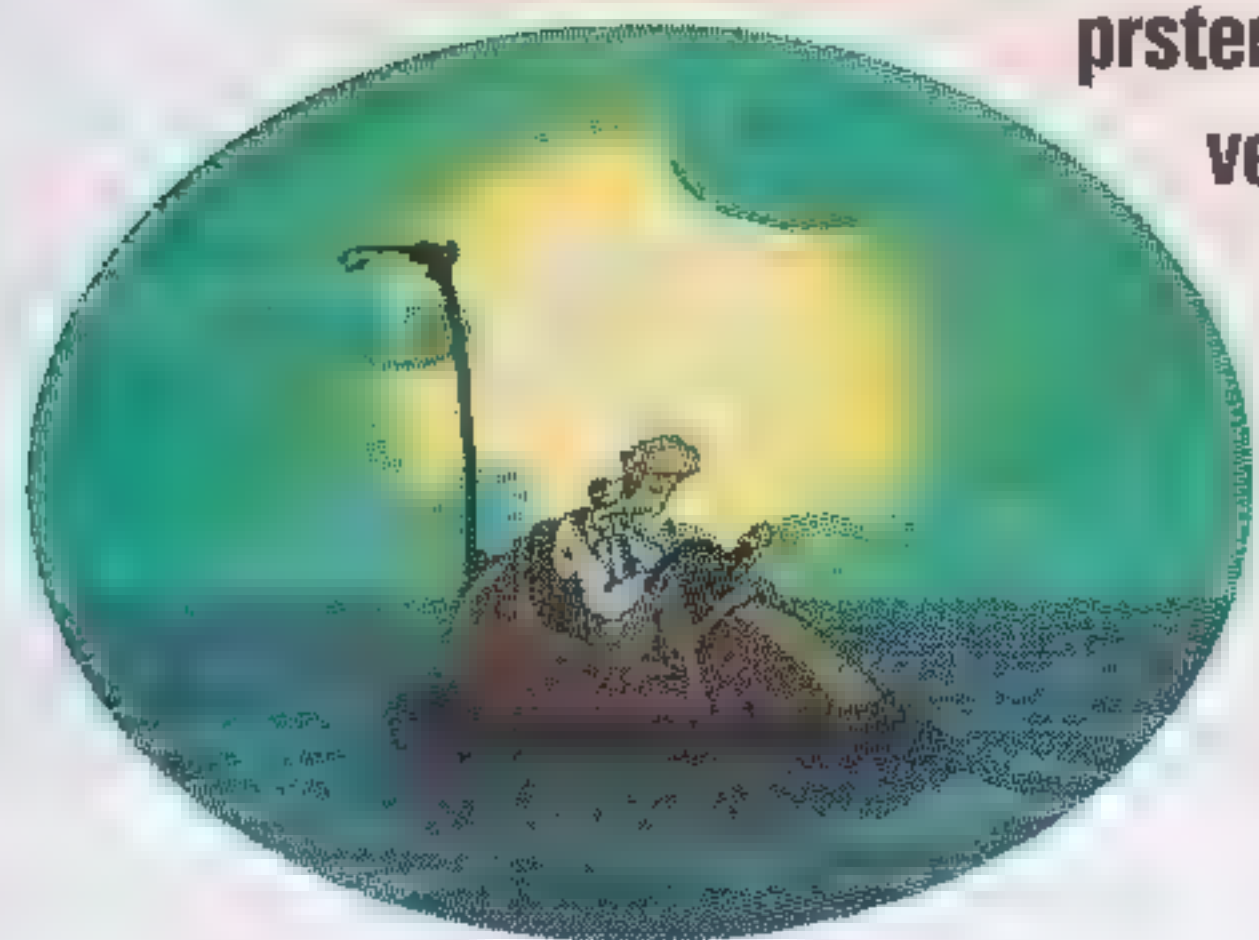
nenametljivim humorom i izvrsnim zagonetkama može (ponovno) biti uzor drugim avanturama. Moram priznati da se isplatilo čekati sve ove godine na igru koja nastavlja *Monkey Island* legendu. LucasArtsovc su zasigurno nadmašili same sebe, i jedva čekam da to opet učine.



The Curse of Monkey Island Lucas Arts

Igrano na:	P150, 48MB, Win95
Grafika:	92%
Zvuk:	95%
Igrivost:	90%
Min. konfiguracija:	P90, 16MB, Win95
Druge platforme:	N/A

UKUPNO: **94%**



NBA Live '98

Miro Fuljiz je oduvijek bio fanatični obožavatelj Michaela Jordana i svega ostalog vezanog uz profesionalnu NBA ligu. Neostvoreni mu je san postati profesionalni NBA igrač, no sumnam da će mu to poći za rukom s obzirom na njegovu visinu (da, ima manje od 1,60). Sva sreća da su za nj napravili ovu odličnu košarkašku simulaciju, tako će bar u virtualnom svijetu moći navući Bullsov dres broj 23, obrijati glavu, nervozno žvakati žvakaću gumu i zakucavati trice dok mu dvorana kliče u delirijumu.

EA Sportsova NBA košarka je već dugi niz godina najprodavanija sportska simulacija. Dakako, uvijek je bilo sitnih grešaka, ali su iz godine u godinu bila vidljiva i nevjerovatna poboljšanja. U najnovijem, *NBA Live '98*, izdanju dizajneri se nisu oglasili ni na kritike i prijedloge igrača. Kao i uvijek, prvo ćete odgledati dugi uvod, a onda u izborniku izabrati jedan od pet načina igranja - uobičajenu prijateljsku utakmicu, doigravanje, punu sezonu i dva nova načina koja vraški povećavaju igrivost ovoj košarci. Prvi je vježbanje i natecanje u tricama protiv prijatelja ili protiv računala, na ispadanje. Ako se odlučite za nj, odabirete i igrača koji će to za vas činiti. *Shaquille O'Neal* je najgori mogući izbor, kao da puca zatvorenih očiju. Drugi je način



Miro je fanatični obožavatelj Michaela Jordana i svega vezanog uz NBA ligu. Njegova je opsesija postati profesionalni igrač u NBA ligi, samo sada je sve u Božjim rukama. Naime, naš Miro mora još raaasti, raaasti....

prava poslastica jer ga može igrati do osam igrača i to preko Interneta, mreže, modema i serijski, jedino što opako guta impulse i povećava roditeljima telefonski račun (a kad oni to skuže, jao nama). Za razliku od *NHL '98*,

ova košarka nije ponovila ni njihove ni svoje greške kod upravljanja. Ako imate *Gravis GamePad Pro* ili *Microsoft SideWinder Gamepad*,

moći ćete iskoristiti svih devet tipki i rasturiti protivnika.

Najbolje od svega je što imate dvije vrste tipki - jedne rabite u obrani, a jedne u napadu. Grafički su sve opcije dotjeranije nego u prošloj inačici, sada vam je sve približno pa

tako iz glavnih opcija ulazite u željeni dio igre gdje vas čeka pet NBA igrača - *Christian Laettner*,

Joe Dumars, *Mitch Richmond*, *Larry Johnson* i *Tim Hardway* ali nema *Michaela Jordana*. Nema problema, i to sam riješio. Da ne biste surfali po internetu tražeći patch posebno napravljen za *Jordana*, objavljujem točnu internet adresu gdje ćete ga naći. Bit će sve kao da i on igra u originalnoj igri, jedino što neće biti njegove slike, ali to i nije toliko važno.

Želite li trajno zabilježiti neku dobro izvedenu akciju, možete je snimiti i pogledati u multiplayer opciji. Poligoni tj. igrališta svih momčadi su savršeno napravljeni. Ono što će vam ovu košarku učiniti još stvarnijom je 3D ubrzivač, koji je i u nas sve zastupljeniji (nažalost, nisam igrao na tom čudu stoljeća, čekam *Voodoo 2*). Bilo je vrlo zanimljivo,

ZANIMLJIVOSTI

Ova najnovija košarkaška simulacija se uvelike približila stvarnom vremenu i košarci koju gledamo na malim ekranima. Neće više problema s *Boguesom* koji je dosad mogao blokirati sve igrače, ne može se više dogoditi da umjesto *Tonija Kukoča* uleti *Reggie Miller* iako igraju na posve različitim pozicijama, a ako hoćete zakucati tricu, treba imati osjećaj za to, baš kao u pravoj košarci.

ali još uvijek daleko od realnosti. 3D ubrzivačka kartica unosi u igru brdo detalja koji je čine vrlo, vrlo stvarnom. Čak je i oblik obruča doradeniji, a gledalište i navijači više ne izgledaju kao da ih je pregazio valjak - sada se oni dižu i plješću, što također pridonosi realnosti cijele igre. I bez ubrzivačke kartice možete rabiti tu opciju ali će vam navijači biti mutniji. Tijekom doigravanja, vježbe ili sezone, pratit će vas komentator TNT/TBS-a *Verne Lundquist*.

ALTERNATIVNO

NBA LIVE '97

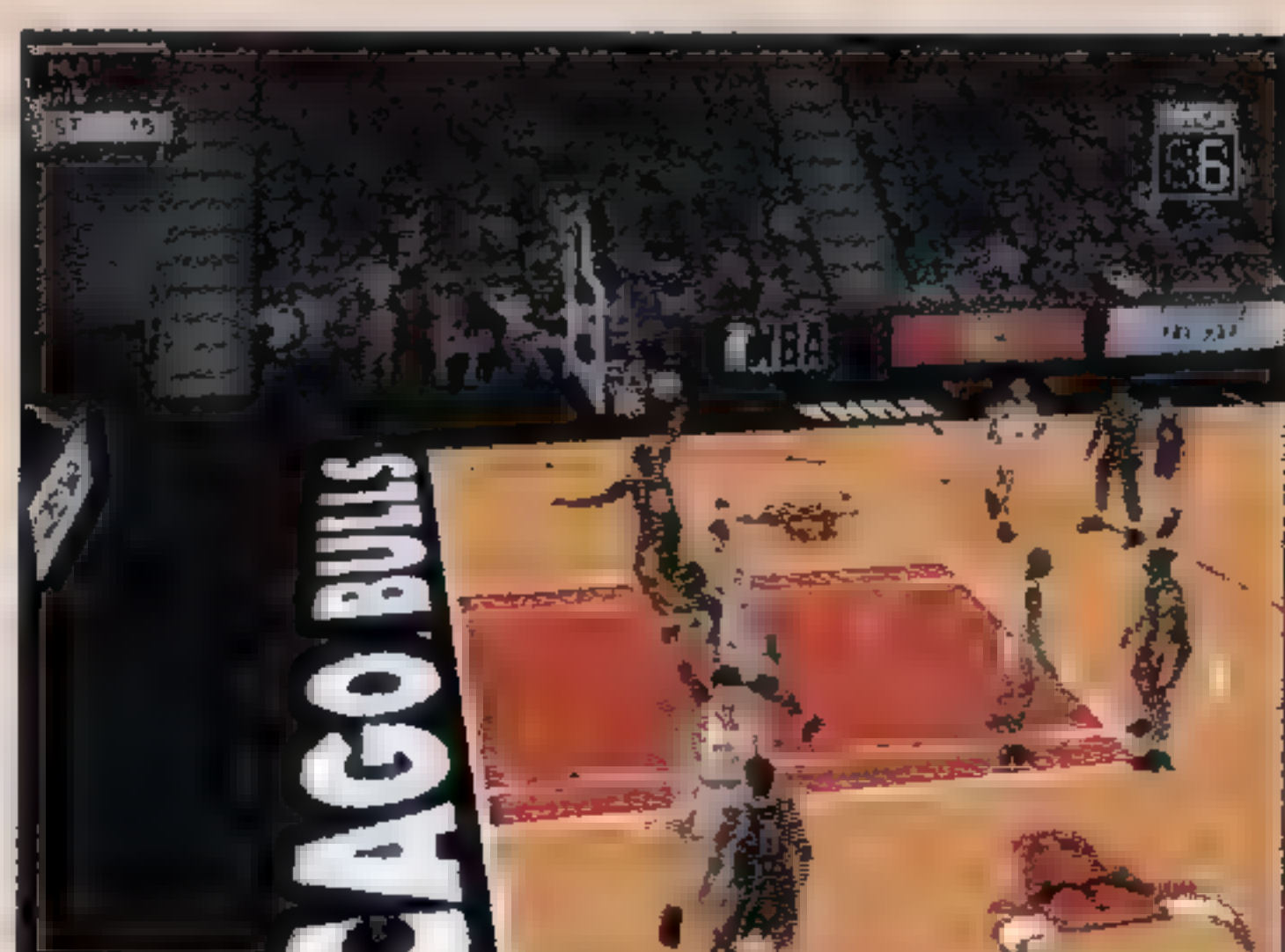
Stariji brat koji je mnogo čime pomogao stvaranju nove, dosad najbolje sportske simulacije.

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

Još se uvijek može naći na starijim računalima ova poprilično stara košarka od koje je sve počelo i koja je još uvijek zanimljiva.



Sportske simulacije su znatno uznapredovale od vremena poznate le-gende One On One



U *NBA Live 98* ne manjka atraktivnih zakucavanja i ostalih parada za publiku. Naravno, sve je iznimno fluidno i izvedeno u prekrasnom motion capture sustavu. I u ovoj igri, kao i u gotovo svakoj drugoj koja izlazi iz EA Sports odjela sportskih simulacija Electronic Artsa, dolazi do izražaja tzv. Virtual Stadium grafički engine koji je u stanju i na lošijim strojevima uvjerljivo i brzo prikazati sve detalje dvorane u kojoj se odigrava utakmica.

NBA Live '98 EA Sports

Igrano na:	P200 MMX, 32 MB
Grafika:	94%
Zvuk:	87%
Igrivost:	92%
Min. konfiguracija:	P100, 16 MB, Win95
Druge platforme:	Playstation

UKUPNO: 91%

Ovlašteni partneri:

Analogbit, Zagreb, 01/3776-562
Jware, Osijek, 031/161-544
Vemil, Zagreb, 01/367-700

Aries, Zagreb, 01/222-752
Pentagram ecom, Zagreb, 01/534-707
Reno-prom, Samobor, 01/884-943
MDS, Zagreb, 01/3771-875
Rijeka, 051/211-172

Sisak, 044/521-335
Tehno trade, Zadar, 023/313-212
Zagria, Zagreb, 01/3861-840
Zola, Zagreb, 01/395-153

Distribucija:
Microline, Zagreb, fax:01/323-230

Neka Vas do pobjede dovede

Genius

POWER STATION

- Digitalni kontroler
- 6 velikih prekidača za pucanje
- 6 funkcijskih prekidača
- 3-brzinska turbo funkcija
- Proširiva baza
- Digitalni 8-smjerni joystick





BLADE RUNNER

LOS ANGELES
NOVEMBER, 2019

PREPORUKA
MJESECA

Početak 21. stoljeća Tyrell korporacija je postigla vrhunac androidne evolucije svojom Nexus-razvojnom fazom. Rezultat je bilo više gotovo identično čovjeku - replikant. Nexus 6 replikanti bili su snažniji, pokretljiviji i inteligencijom barem na razini genetičara koji su ih proizveli. Iskorištavali ih se kao roblje u izvanjskim kolonijama i koristilo u opasnim istraživanjima i koloniziranju planeta. Nakon krvave pobune jednog Nexus 6 borbenog tima, replikanti su postali ilegalci na Zemlji. Specijalnim policijskim postrojbama, Blade Runnerima, naređeno je uništiti svakog replikanta. To nije nazivano ubijanjem nego umirovljenjem. Vrijeme je rehabilitiramo **Daria Rakovca**.





Priča je to na temelju koje je davne 1982. Ridley Scott izgradio svoj, danas kultni, SF film Blade Runner (BR). Prerativši donekle roman P. K. Dicka "*Do Androids Dream Of Electric Sheep?*", Scott nam je po prvi put predočio kvaziorvelovski cyberpunk svijet ranog 21. stoljeća s jedinstvenom atmosferom i crnilom koji su postali temelj brojnih budućih ostvarenja. No, BR je bio i ostao klasikom. Jedinstven i neponovljiv, BR je bio savršena podloga multimedijском čudu nazvanom računalna igra. Priča o njenom nastanku je duga. Westwood se prilično namučio da bi dobio prava za uporabu BR svijeta, a razvoj same igre trajao je više od dvije godine. Utrošena su golemo sredstva da bi se u potpunosti dočarao onaj osjećaj što ga je čovjek imao gledajući istoimeni film. Sada kada smo vidjeli rezultat, jedino što možemo reći je *bravo!*

Westwoodov tim čarobnjaka zaslužnih za ovu igru je pod svaku cijenu želio izbjeći blijedo kopiranje filma jer su dobro znali kako takve stvari završavaju. Stoga BR igra ima u potpunosti novu i o filmu neovisnu priču. Istina, ona se zbiva usporedo s filmom, ali se ni na koji način s njime ne dodiruje. U igri ste mladi Blade Runner Ray McCoy, upravo ste dobili svoj prvi pravi slučaj i puni ste žara i želje za uništavanjem replikanata. Pokolj u prodavaonici životinja, možda nije ono čemu ste se nadali, ali u umjetnom svijetu budućnosti prave su stvari, osobito životinje, skupocjena roba i policija će poslati svoje najbolje ljude. Vaša će igra započeti u tom trenutku. Put pravde odvest će vas po tankoj crti zakona mnogo dalje, a kako će sve to završiti, ovisi samo o vama. Tijekom igranja, susrest ćete brojne poznate likove iz filma - Gaffa, Leona, J.F. Sebastiani ili samog Tyrella i lijepu Rachael. Čak ćete i o Deckardu dosta načuti, ali ga nikada nećete sresti. Autentičnost je, inače, bila imperativ pri stvaranju BR igre. Westwoodovci nisu ništa prepustili slučaju: čitav futuristički Los Angeles je, blok po blok, prenesen na računalo u impresivnoj 3D grafici. Svi su objekti, zvukovi i divovske reklame po kojima pljušti dosadna kiša baš onakvi kakvi su bili i u filmu. Okoliš je fenomenal-

no renderiran u stvarnom vremenu, što igri daje zavidnu realnost i prvi put topi razliku između animiranih dijelova i same igre. Likovi se kreću pre-renderiranim lokacijama čiji ih izvori svjetla realno osvjetljavaju i pojačavaju osjećaj nazočnosti. Dodate li tomu i originalnu Vangelisovu glazbu, dobit ćete jedinstveni spoj stvarnosti i mašte. No, BR je puno više od vizualnog doživljaja.

Something completely different

Njegova snaga, pored vrhunske izvedbe, leži u dubini i uvjerljivosti virtualnog svijeta u koji je smješten. Što to znači? Stupanj umjetne inteligencije primijenjene u ovoj igri je toliko razrađen da su programeri uspjeli stvoriti pravi svijet u malom koji funkcionira potpuno neovisno o vama kao igraču. Budući smo navikli na klasične *point'n'click* avanture, ovo je činjenica na koju se treba tek navići. Naime, klasična avantura odvija se prilično linearno

jer gotovo uvijek morate obaviti određeni slijed radnji da biste mogli napredovati. U BR-u, ni okoliš ni likovi nisu podređeni igraču. To znači da igru možete igrati i završiti čak i ako niste nešto pronašli ili obavili. Rezultat je potpuno nelinearna radnja koja se, istina, odvija u određenom smjeru, ali na način koji nikada nije isti. U igri je ukupno dvadeset likova s određenom zadaćom koju nastoje obaviti - hoće li surađivati ili ne, ovisi o vašem pristupu. Isto tako, likovi nisu ograničeni na interakciju koja je vezana isključivo uz vas, oni međusobno komuniciraju i surađuju, neovisno o vama.

Stignete li prekasno, neki uopće neće htjeti pričati s

vama ili će vam čak lagati. Može se dogoditi da, dok vi stignete, oni više i nisu među živima, no za igru to i nije bitno - dobit ćete drugačiju informacija o nekom događaju koja će onda i drugačije usmjeriti igru. Niste li pronašli riblju ljusku u kadi, nema veze, igrat ćete bez tog detalja i teže nešto dokazati, ali nećete barem bezglavo lutati lokacijama iskušavajući neki predmet na svemu dostupnom - do zaključka ćete doći i na osnovu onoga što imate. BR će biti drugačiji svaki put kad ga pokrenete jer se nanovo kreiraju likovi replikanata, reakcije ostalih na vašu prisutnost, količina tragova koje ćete pronaći i sl.

It's not a game

Ishod uvelike ovisi o vašem stavu prema replikantima i njihovoj stvari. Možete ih podržavati ili ubijati, a kojiput ćete i sami završiti kao replikant. Uostalom, igra ima ukupno trinaest završetaka, treba li reći išta više?

Nakon svega rečenog, vjerojatno vam se čini da se igrač brzo



Bez tmurnih nehotera i divovskih reklama s gejsama nije mogao biti Blade Runner.





Detaljno analiziranje slike pomoću ESPER-ice omogućit će vam da dođete do skrivenih detalja poput ove registracijske tablice.

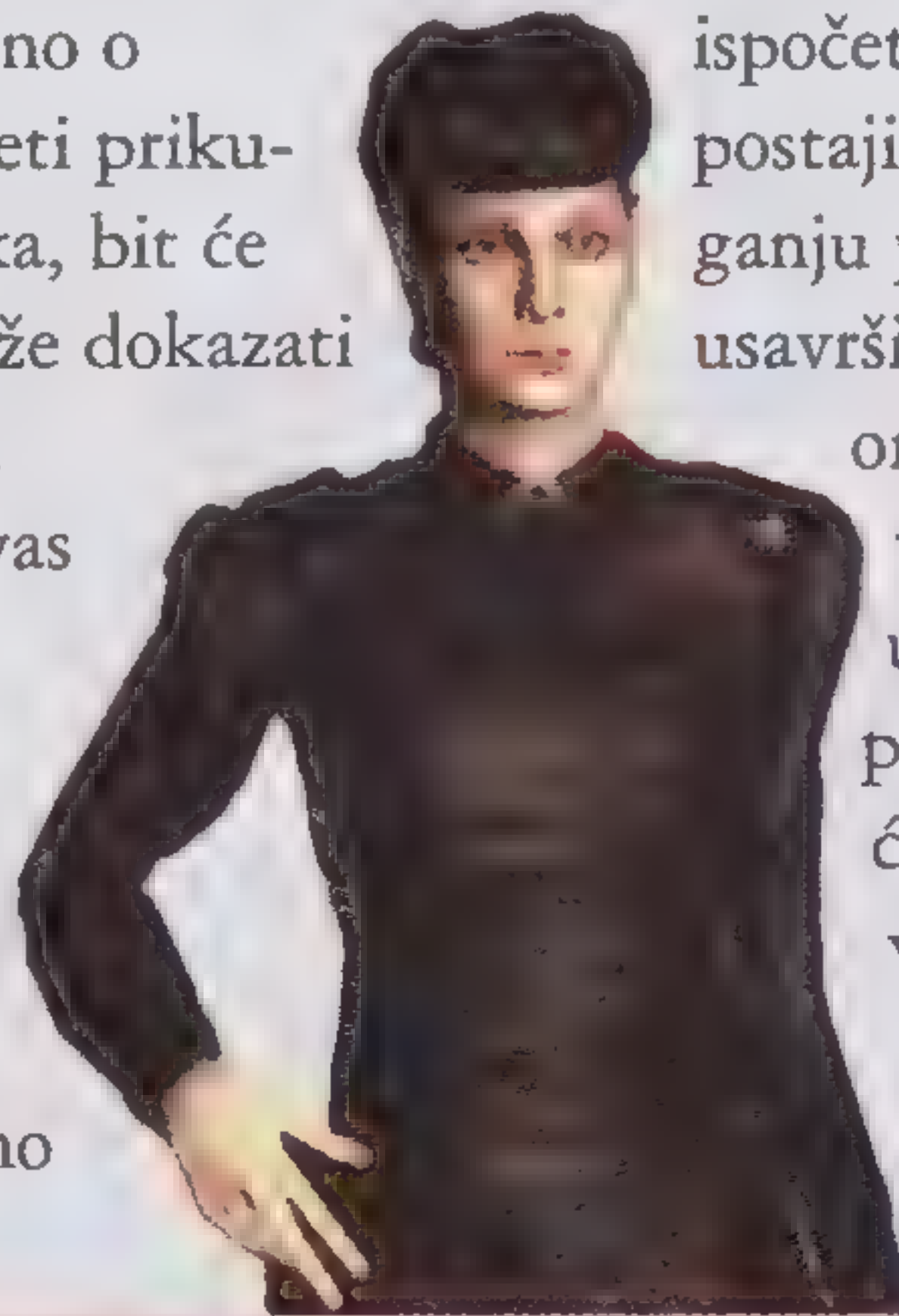


Pravi Blade Runner nikad ne oklijeva. No, vještina nije bogom dana, pa vam preporučujem da svoju pucačku vještinu dobro izoštrite na policijskom poligonu.



Ovako izgleda vaša KIA. Svaki podatak do kojeg dođete u igri, ovdje će se procesirati i povezati s aktualnim zločinima.

izgubi u tako kompleksnoj igri, no u krivu ste. Kao glavno pomoćno sredstvo, na raspolaganju vam je vaša KIA (Knowledge Information Assistant). To je mala baza podataka koja bilježi svaki trag na koji naiđete, bilo da je taj u obliku predmeta, slike ili govora, te ga povezuje sa istraživanim zločinom. Također, u *BR-u* nema uporabe predmeta. Ključ svega je informacija i način na koji ona kruži. Ovisno o količini i kvaliteti prikupljenih podataka, bit će vam lakše ili teže dokazati zločin i donijeti zaključke koji vas vode kroz igru. KIA će ih povezati sa zločinima i donekle vam olakšati stvar, no

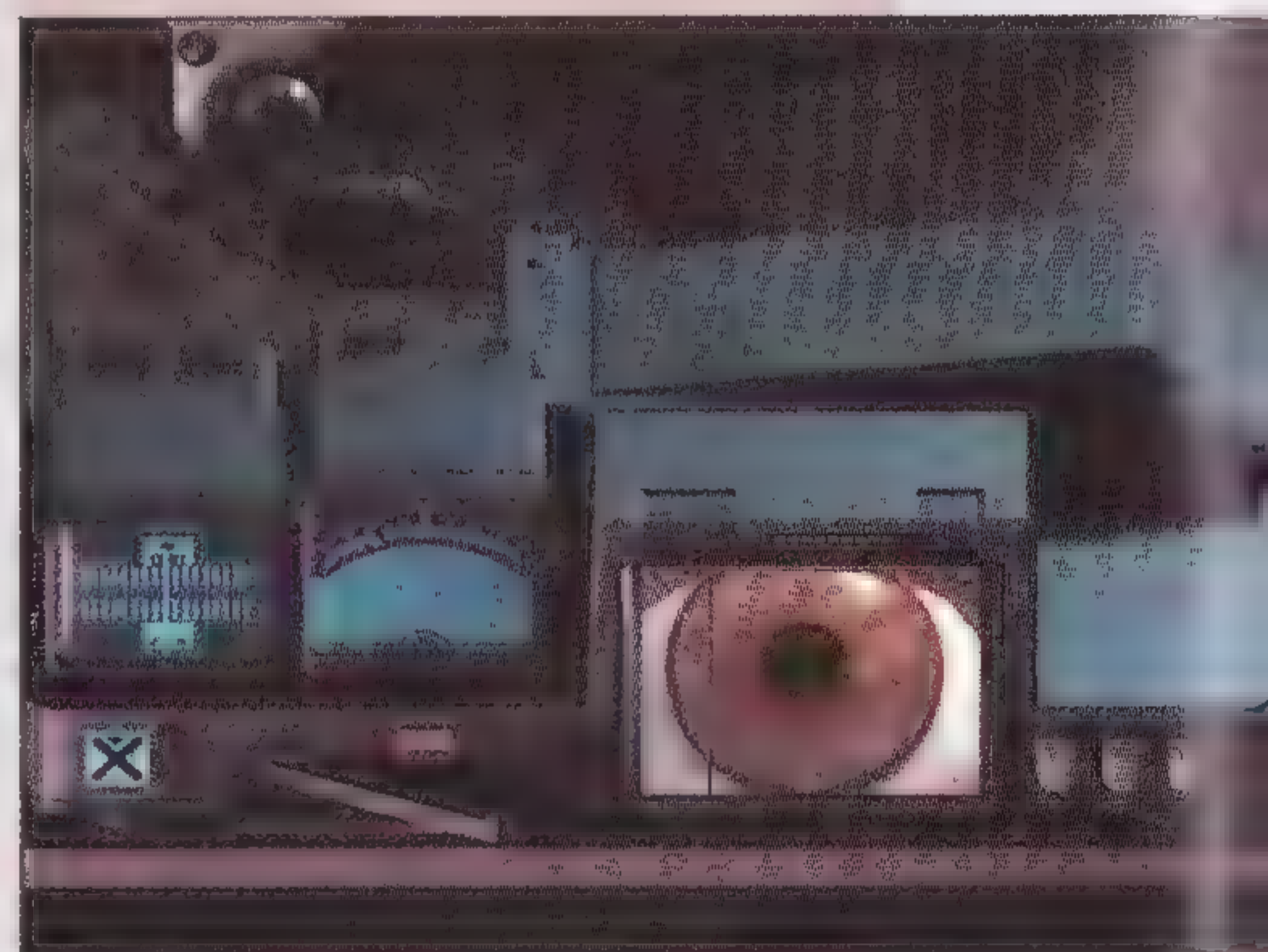


to ne znači da će stroj obaviti posao umjesto vas: on jednostavno bilježi i dodaje sve relevantne činjenice. Ovo mogu potvrditi iz osobnog iskustva jer sam i sam isprva mislio kako ću igru odigrati za tri dana, ali kada sam se nakon pola sata igranja i skupljenih x tragova našao u mraku, ne znajući kud bih i što bih, shvatio sam da je pomagalo tu samo da mi olakša donošenje zaključaka koji na kraju ipak moraju biti moji. Dakle, svi koji misle da je riječ o laganoj igri, uvjerit će se u suprotno. O vama i vašoj percepciji ovisi kojom će se brzinom igra odvijati. Drugi uređaj je ESPER analizator slike, itekako poznat svima koji su gledali film i koje će veseliti činjenica da je isti vrlo vjerno prenesen u igru. Njime ćete detaljno analizirati slike i dolaziti do skrivenih detalja, poput odraza djevojke u kupaoničkom zrcalu koje je Harrisona Forda odvelo ravno k jednoj replikantici. Posljednja, ali i najvažnija je sprava za izvođenje Voight-Kampff (VK) testa. Ona je jedini pouzdan način da otkrijete replikanta ali će vam za njenu uporabu trebati prilično vježbe. No, što kad otkrijete replikanta? Izvucite pištolj i udite u borbeni (arkadni) mod. Način je jednostavan, *shoot-to-kill*, ali morate biti prilično precizni. Umirovite li greškom čovjeka, igra je gotova i krećete ispočetka. Srećom, u policijskoj postaji uvijek vam je na raspolaganju poligon gdje možete usavršiti baratanje

oružjem. Pištolj ćete rabiti vrlo rijetko, naglasak će uvijek biti na detektivskom poslu. Dio po dio, slagat ćete veliku slagalicu koja će vas na kraju dovesti do jednog od onih trinaest završetaka.

Voight - Kampff

Jedino po čemu se replikanti razlikuju od ljudi su emocije. Životni je vijek replikanta samo četiri godine i, iako potpuno razvijeni, oni su emocionalno na razini male djece. Poput njih, replikanti teško shvaćaju i zbunjuju ih koncepti smrti i nasilja. Voight-Kampff test je zapravo niz provokativnih pitanja posvećenih tim problemima. Cilj je izazvati nelagodu i nervozu kod replikanata, što će se očitovati bilo nesvjesnim širenjem zjenice ili naglim crvenilom. Test se izvodi pomoću sprave kojom promatramo ispitanikovu zjenicu i brzinu odgovora. Iskusni Blade Runner na osnovu desetak pitanja može odrediti je li riječ o replikantu ili čovjeku. U igri, sprava radi na istom načelu: od vas se traži da je iskalibrirate (odredite brzinu reakcije) i postavljate pitanja tako dugo dok ne budete sigurni tko zapravo sjedi pred vama. Pitanja su lakša, srednja i teža, a kako ih postavljati, stvar je vježbe. Treba početi s nekoliko laganijih, udariti dva-tri srednja i onda postaviti ključno. Teško je dati točan recept. Ako ništa drugo, kad na vas povuku pištolj, budite sigurni, pred vama je replikant.



Je li budućnost stvarno tamna?

Sudeći po *Blade Runneru*, definitivno nije. Westwood nam je ovom igrom omogućio ulazak u jedan stvaran svijet koji funkcionira neovisno o nama i u kojem smo tek jedan od

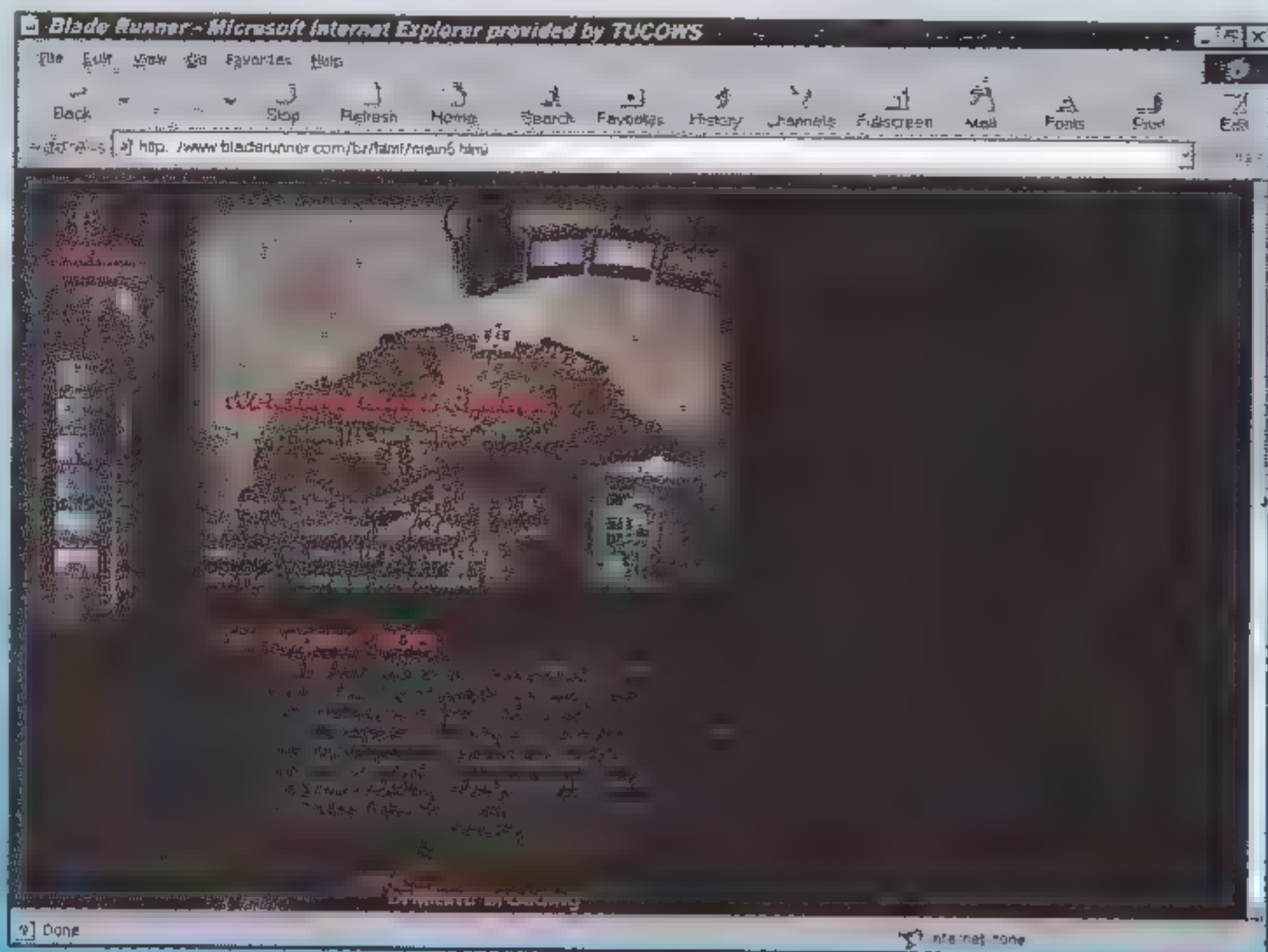


A Day In Life... Jutro kao i svako drugo. Probudio me umiljati glas mog šefa s porukom da se što prije dovučem u postaju. Stigavši ondje, saznao sam da se dogodio pokolj u Runnciterovoj trgovini životinjama. Sumnja se da je gazda poslova s replikantima i umjetnim životinjama... Hmmm, nije nešto, ali barem je pravi posao. Sjeo sam u spinner uputivši se u centar. Promatrajući goleme primamljive reklame, pitao sam se što me uopće drži na Terri. Razmišljanja mi je prekinula policijska sirena i svjetina okupljena na mjestu zločina. Sletio sam i promotrio okoliš. Ništ' osobito. Komad pleha, nešto boje na hidrantu... Bolje da uđem. Gazda mi nije rekao bogzna što. Od silnog kukanja i plakanja, jedino sam razumio da sumnja na djevojku koju je nedavno zaposlio u dućanu i neka potražim dva tipa. Po otiscima se vidjelo da jedan šepa dok je drugi, vjerojatno, vrlo graciozan. Pronašao sam i video disk iz sigurnosne kamere koji bi mogao štogod i otkriti. Kratki pregled djevočinog radnog mjesta otkrio je da se vrtila oko restorana Howie Lee's u kineskoj četvrti. Howie Lee je

Internet Explorer

corner

Za pretpostaviti je da Westwoodova prezentacija Blade Runnera na mreži neće zaostajati za kvalitetom filma i igre. Istina, posjetite li <http://www.bladerunner.com>, naći ćete velik broj korisnih podataka vezanih uz igru, kao i posljednje screenshotove i linkove za velik broj neslužbenih stranica. Prošvrljate li malo, naći ćete dobrih savjeta, uputa, a pojavio se i walkthrough koji će nekima od vas zasigurno olakšati život.



nikakvih zamjerki i prvi put ne mogu pronaći nešto što bi ipak moglo biti bolje. Dvije i pol godine, koliko je otišlo u izradu ove igre, nisu potrošene uzalud. Poput samog filma, ova će igra postati kulturnim ostvarenjem i klasikom kojeg nijedan igrač neće propustiti.

Nemojte ni vi. Zbog svega toga, tekst ću završiti citatom upućenom prije svega softverskim kućama koje će nastojati konkurirati Westwoodu.

Draga gospodo: "Wake up, time to die!"

Spasite li ovog čovječuljka, njegove će vam posljednje riječi otkriti ime ubojice. Zakasnite li, o tomu ćete saznati posredno i znatno se više namučiti. Mali spoiler, pucajte u lisice i bježite glavom bez obzira!



Izgledaju li vam ove scene poznato? Da, potpuno su vjerno prenesene iz filma. Čak su i neke uvodne animacije dolaska na lokaciju identične onima iz filma.

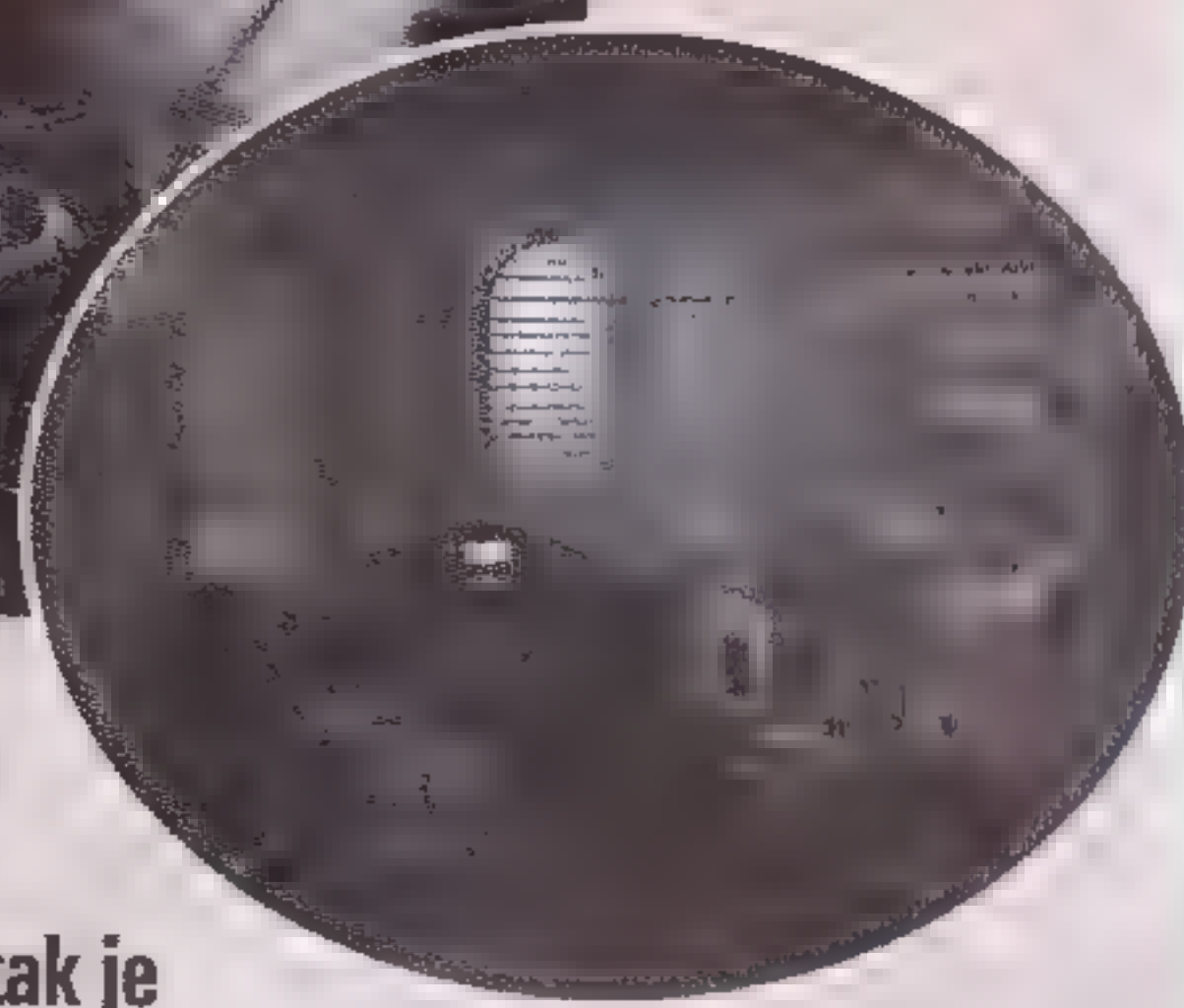
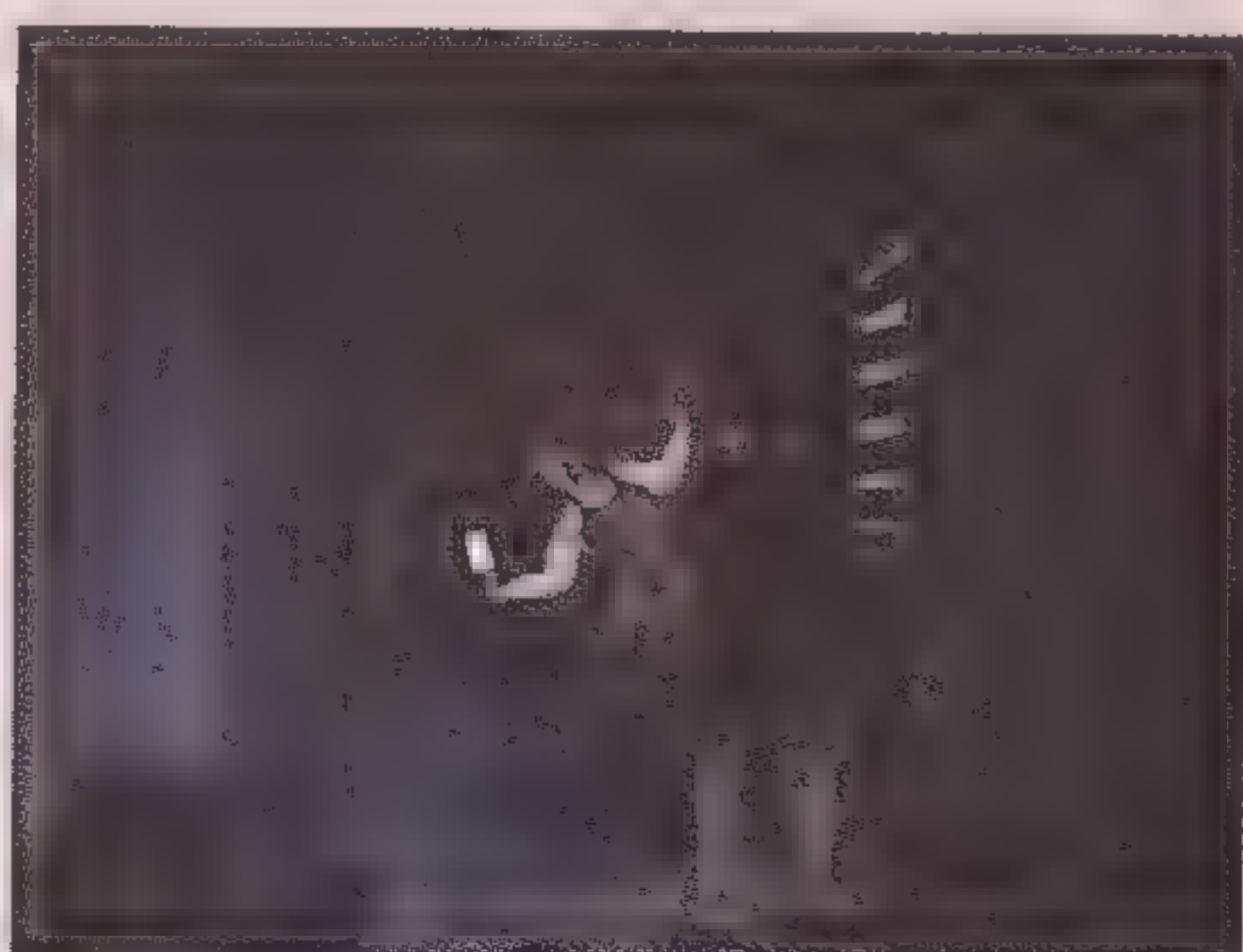
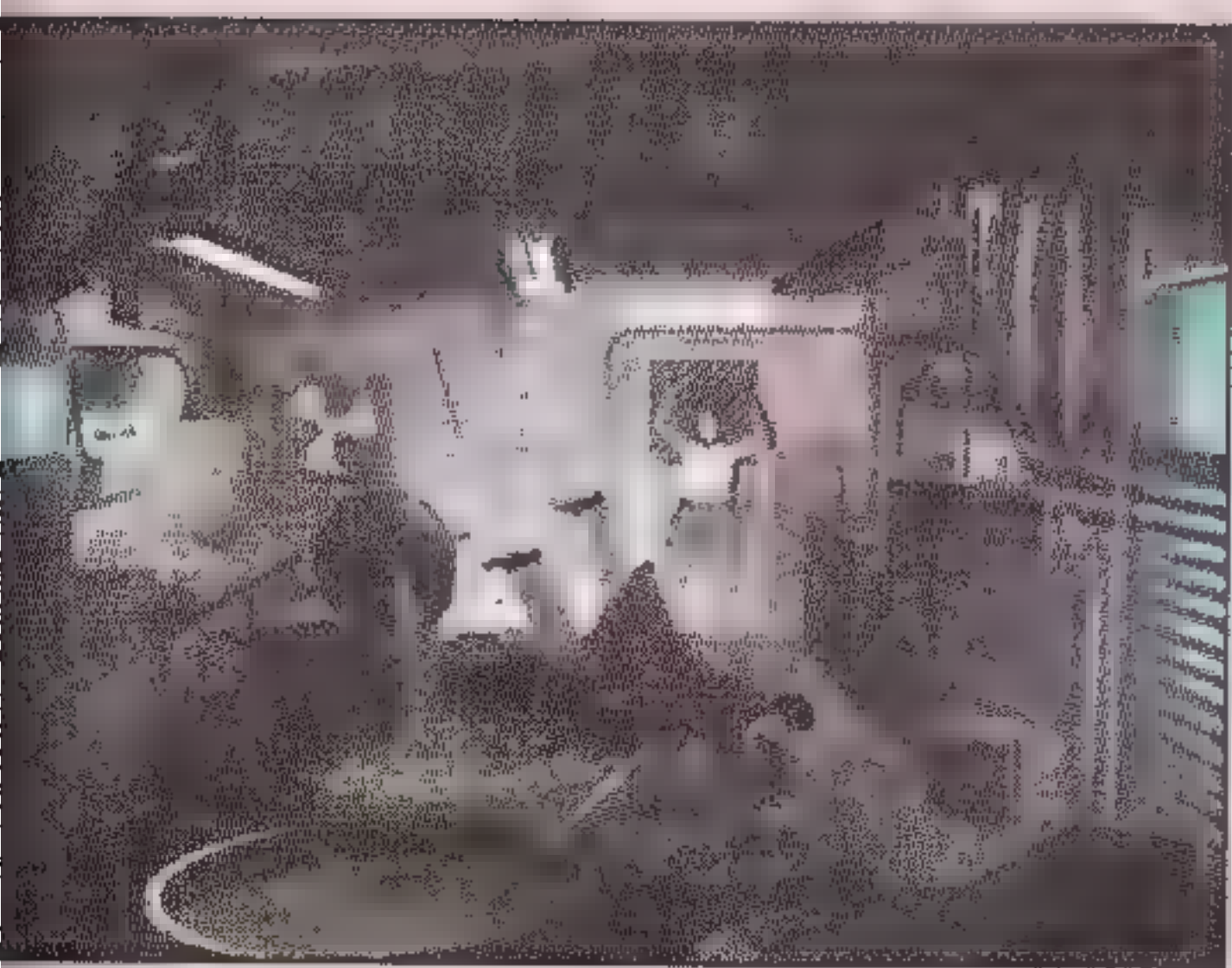
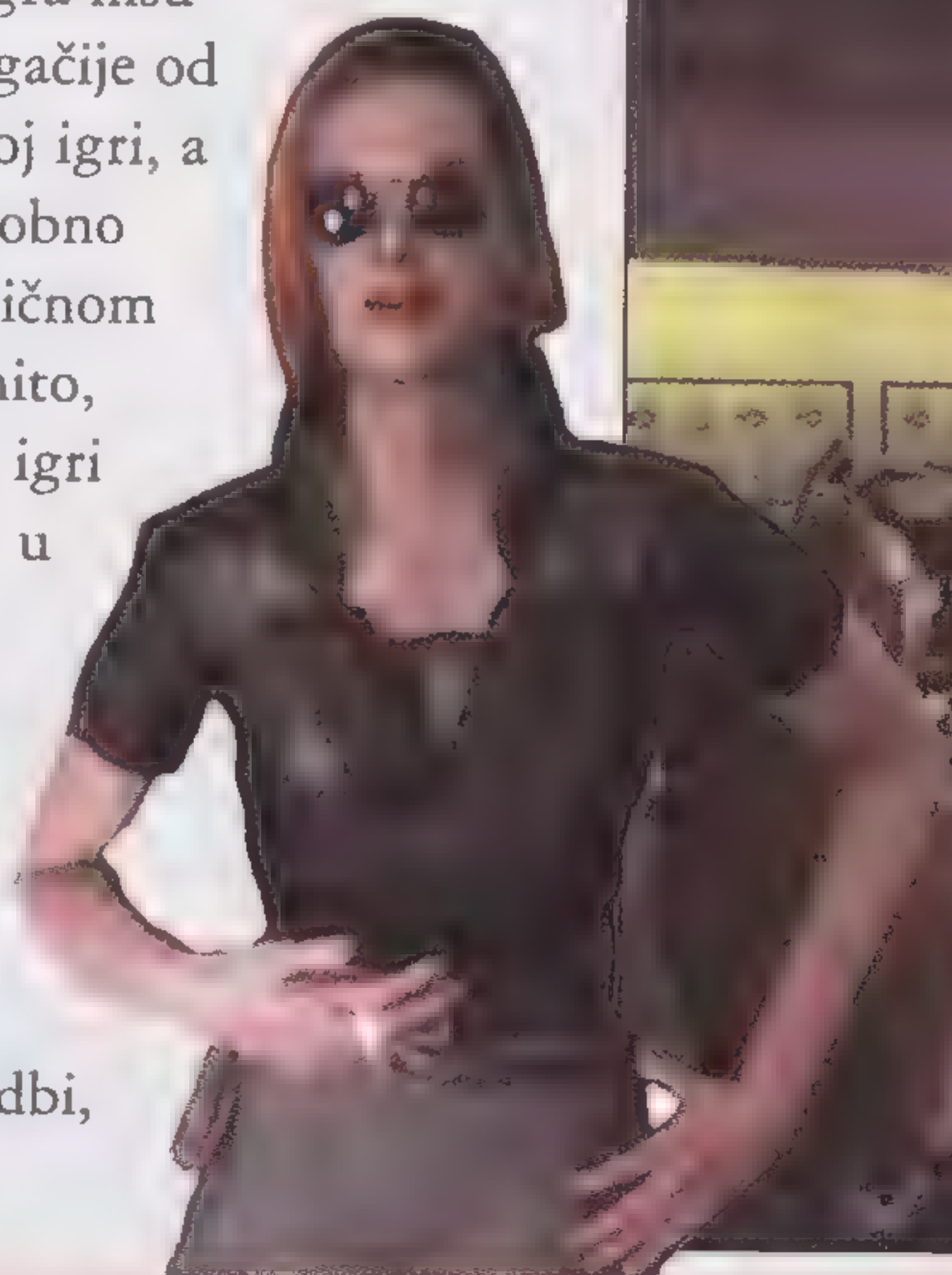


Taffy's bar, nezaobilazno mjesto za Blade Runnera žednog informacija.



Kao i u filmu, ljigavi će Gaff svako malo upadati i baciti nekoliko mudrih riječi. Igrate li kao tvrdokorni policajac, na kraju ćete vidjeti da ni Gaff nije toliko loš kao što se čini.

stanovnika, sa svojim poslom, koji je slučajno vezan uz određenu priču. Izbor *Blade Runnera* kao podloge za takav projekt je vrlo hrabar potez, ali nakon ovoga što smo vidjeli, iskorišten je na najbolji način. Ići ću tako daleko i reći: atmosfera *BR* filma je uvjerljivo najbolje prenesena dosad. Čak ni *Star Wars* igre ne mogu se pohvaliti tolikom vjernošću i sličnošću sa izvorikom. Dalje, *Blade Runner* je konačno postigao to da prekrasne animacije kojima se tako agresivno reklamira igra nisu nimalo drugačije od onih u samoj igri, a sve to istodobno radi i na običnom P90. Općenito, govorimo o igri impresivnoj u svakom pogledu. Pričamo li o ideji, originalnosti i briljantnoj izvedbi, nema baš



policiji dobro poznat. Jedan je od rijetkih koji još uvijek daje besplatne obroke, ali od njega nisam mnogo izvukao. Uputio me na svog novog kuhara. Ušavši u kuhinju, primijetio sam nervozu na njegovu licu. Nakon par rečenica bio sam gotovo siguran i predložio VK. Izmaknuo sam se u posljednjem trenutku. Gad je prevrnuo kotao pobjegavši na stražnja vrata. Metak je bio brzi. Sto sad? Bez ikakvih tragova vratio sam se kući. Stavio sam disk u Espericu. Dvije slike otkrile su mi izgled drugog sumnjivca i ponešto o djevojci iz dućana. Bio je ovo naporan dan. Razmišljajući o životu velegrada, krenuo sam na spavanje. Pravda će morati čekati do sutra...

Blade Runner Westwood Studios

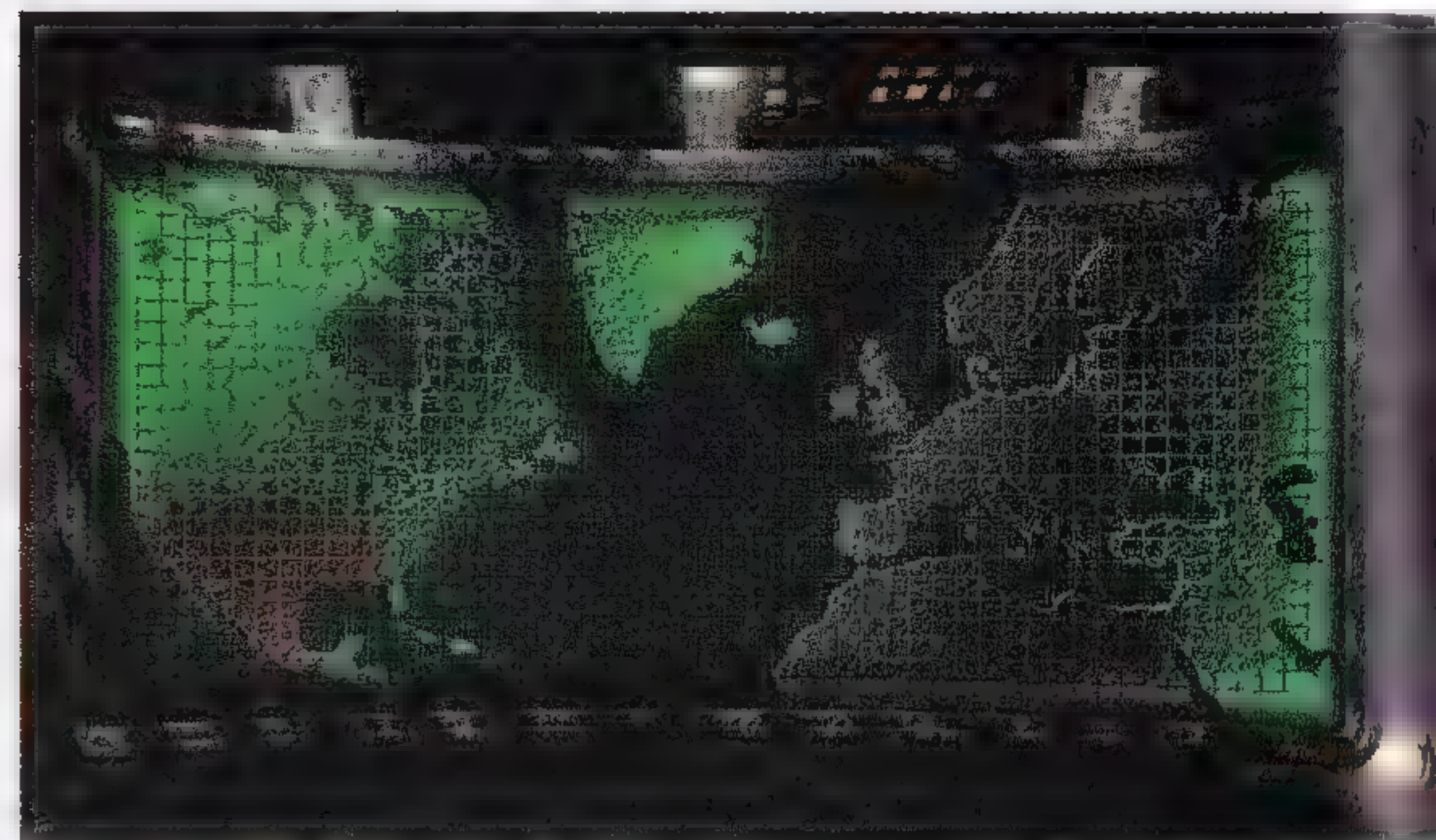
Igrano na:	P200MMX, 32MB
Grafika:	92%
Zvuk:	90%
Igrivost:	90%
Min. konfiguracija:	P90, 16MB
Druge platforme:	N/A

UKUPNO:

92%

Earth 2140

Ljeta Gospodnjeg 2140. dvije će se frakcije boriti za prevlast i posljednje resurse koje Zemlja posjeduje. Napredni strojevi za razaranje i njihova vatrena moć nova su diplomatska sredstva. Samo će jedna strana preživjeti, a vi ste taj koji će odlučiti koja od njih pobjeđuje. Bljak, bljak, scenarij je najmanje bljutavi dio ovog bijednog RTS-a. U stvari, igra je toliko jadna da je čak ni Damir Rukavina ne bi mogao adekvatno popljuvati pa je Dario Rakovac morao zakrvariti ruke.



Riječ je o još jednom od C&C klonova koji ne donosi ništa novo. Sedamdeset novih jedinica i građevina, visoka razlučivost u 16-bitnoj boji, multiplayer koji podržava čak šest igrača istodobno... značajke su kojima se ova igra hvali, a koje su, u biti, ionako jedino po čemu se pojedini RTS-ovi ovoga tipa međusobno razlikuju. Sve su te igre toliko monotone i slične jedna drugoj

Total Annihilation ili *Dark Reigna*, ovakvi su proizvodi stvar davno zaboravljene prošlosti. Nema pravog trodimenzionalnog terena, nema slijednih naredbi, nema ničeg po čemu bi se ova "strategija" razlikovala od mnoštva drugih koje svakog dana propadaju na prezasićenom tržištu. Šablona po kojoj je ova

igra rađena, toliko je puta uporabljena da čak i meni ponestaje riječi kojima bih je ponovo

Eksplodije su, kao i u svim "modernim" RTS-ovima, vrlo efektne, transparentne, u 16-bitu, blah, blah, blah...

I opet...

Kako su sva rješenja vezana uz sučelje i način igranja odavno viđeni i poznati, posvetit ću se grafici - onom dijelu igre koji svaki RTS čini jedinstvenim. Teren, jedinice i efekti vezani uz bojno polje (znači eksplozije, lansiranje raketa i zvuk) uistinu su dobro izvedeni. Grafički gledano, *Earth 2140* je prekrasna igra i kada bi se dodjeljivala nagrada za najljepši C&C klon godine, ova bi igra definitivno bila jedan od glavnih favorita. No, dobra je grafika odavno prestala biti mjerilom - kriteriji su danas znatno viši, konkurencija je jaka i igra koja pretendira biti uspješnom mora zadovoljiti apsolutno sve kriterije. *Earth 2140* ima izgled, ali nema sadržaj. Izgradnja jedinica, skupljanje sirovina, sve je to već viđeno i nimalo privlačno. Možda je jedini pokušaj inovacije izgradnja građevina koje su, u trenutku nastanka, sve pokretne ali to, nažalost, znači samo to da ćete trošiti vrijeme da biste građevinu "doveli" do mjesta na kojem će ona stajati (zastarjelo i dosad najlošije rješenje koje sam vidio)! Od naprednog sučelja, dakle, ništa. Hardverski zahtjevi nisu veliki, ali kako je riječ o DOS igri (još jedan znak napretka), ta me činjenica uopće ne iznenađuje ni oduševljava. Ponavljam, riječ je o igri čije je vrijeme prošlost



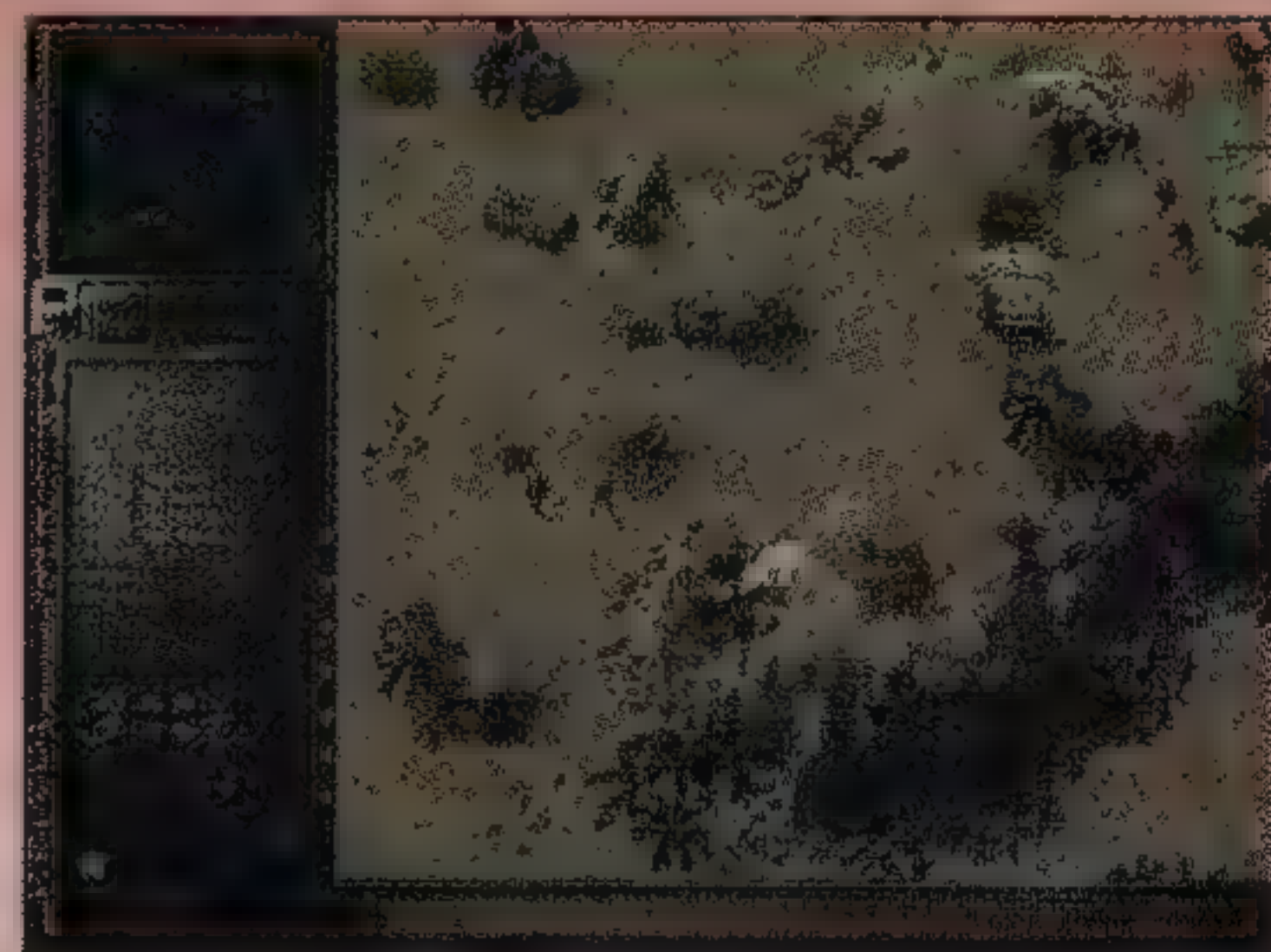
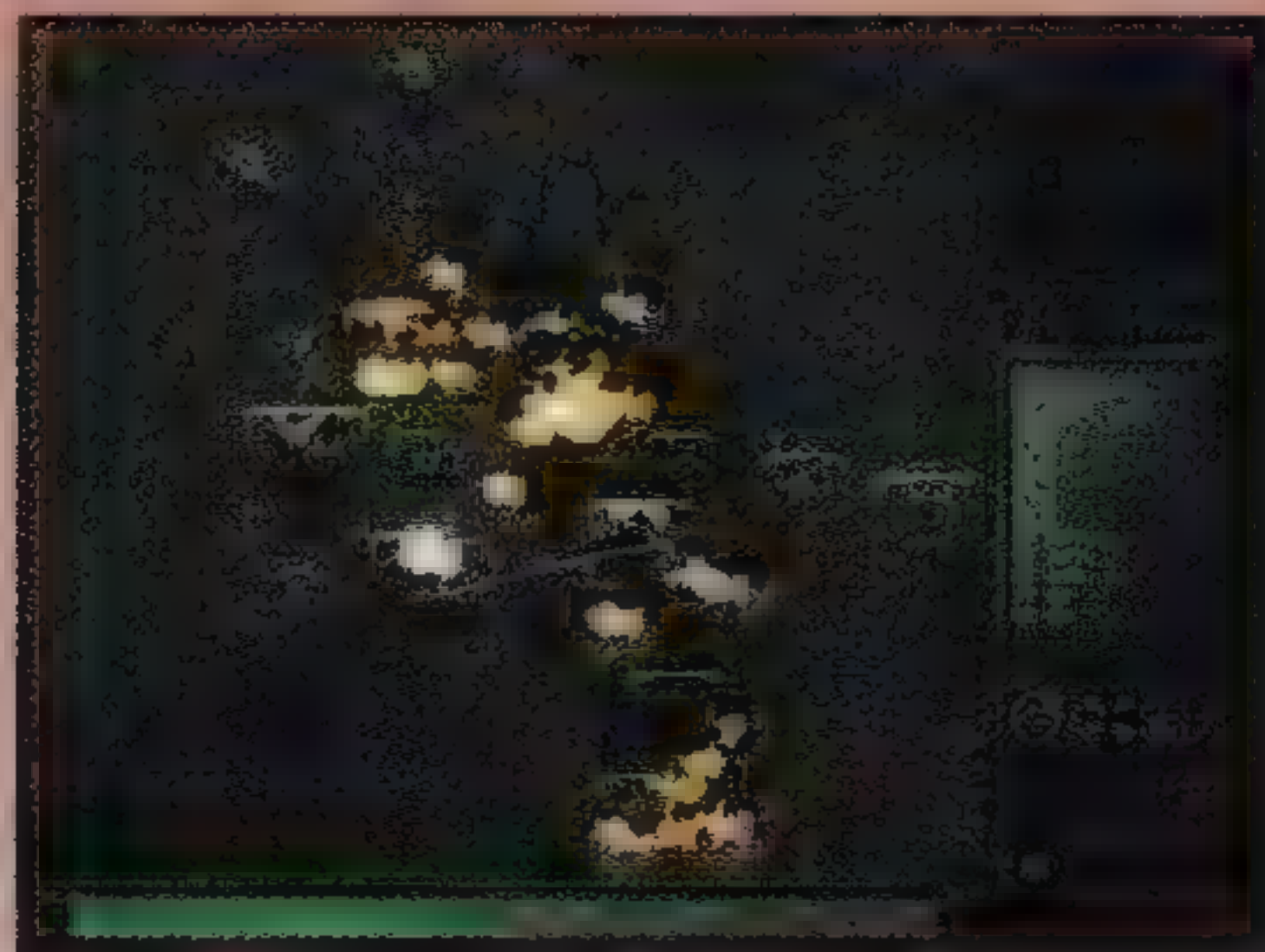
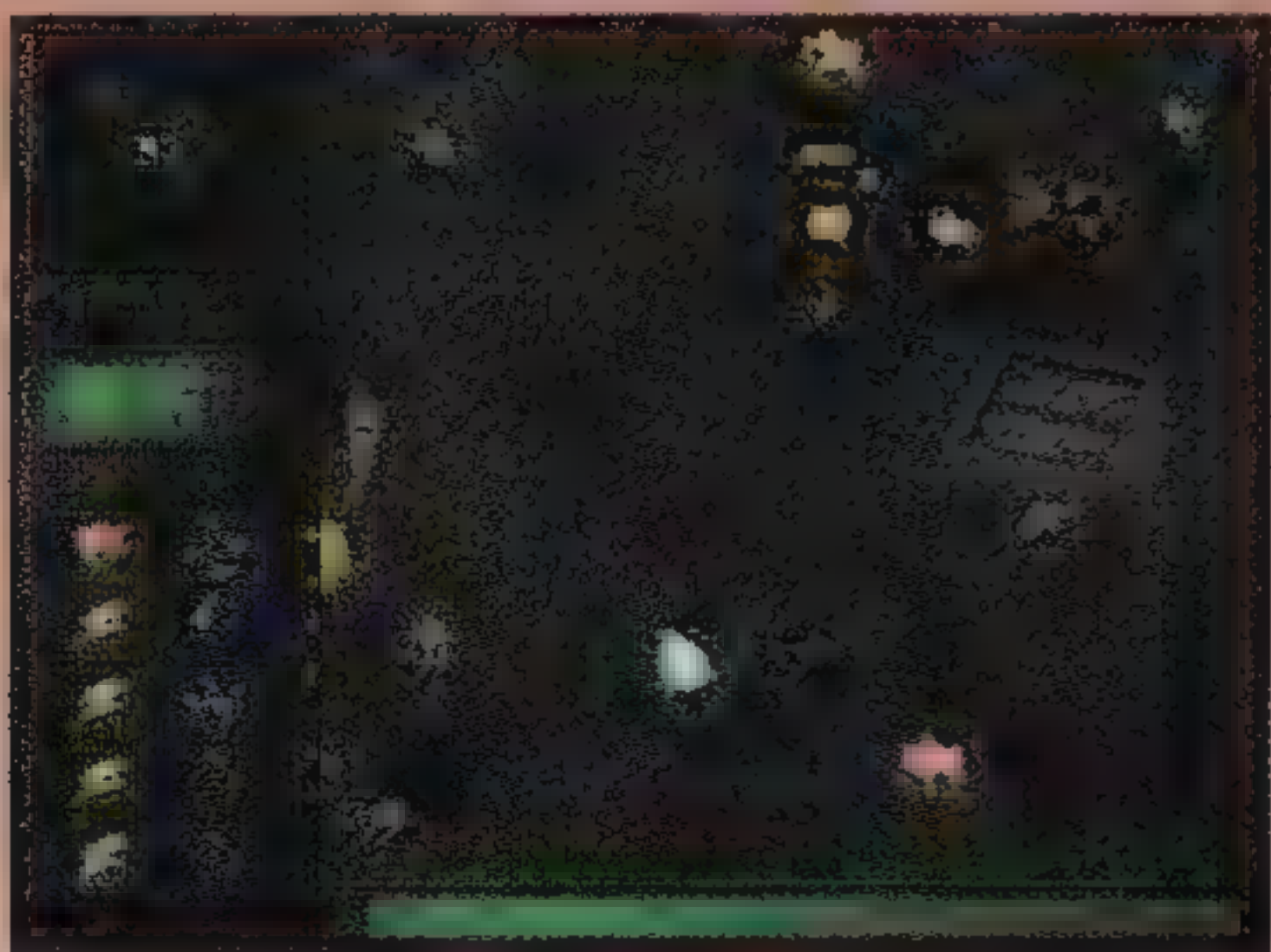
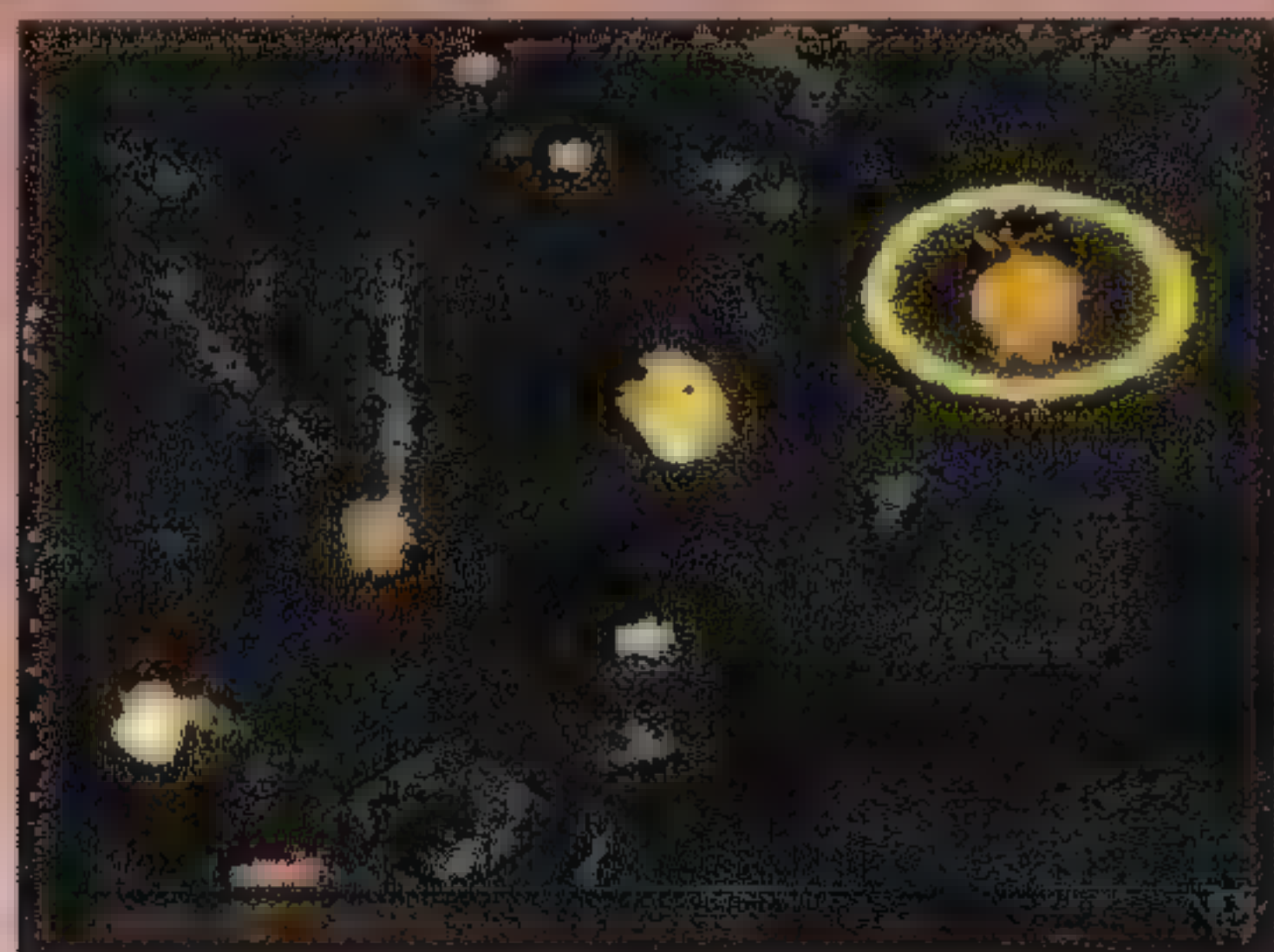
Ova je slika toliko puta viđena da o njoj namjerno neću ništa reći!

i koja bi u nekom drugom trenutku znatno bolje prošla na tržištu. Elementi kojima nas nastoji osvojiti ispunjavaju neku šablonu, ali su isto toliko stari koliko i ideja. Relativno dobra ocjena koju sam joj dodijelio je više zasluga grafičke doradenosti nego ukupne kvalitete koja, jednostavno, nije dovoljna. Ukratko, igrati ako se baš mora. ☹

Earth 2140 Interplay

Igrano na:	P200MMX, 32 Mb
Grafika:	80%
Zvuk:	80%
Igrivost:	50%
Min. konfiguracija:	P90, 16 Mb
Druge platforme:	N/A

UKUPNO: 55%



Želite li još jednom spasiti svijet od svih zala, učinite to radije negdje drugdje. Visoke rezolucije i mnogo boja. Lijepo, ali nedovoljno za uspjeh na tržištu. Svejedno, eksplozije i borba uopće su dosta dobri. Još da su i igrivi...

Kako monitori Philips mogu poboljšati vaš posao?



BRILLIANCE 4500AX

14,5-palčani panel-monitor. Posebno je pogodan za uredsku okolinu, gdje je važna kompaktnost, te za industrijske i laboratorijske primjene gdje zračenje ili elektromagnetska polja mogu ometati osjetljivu opremu.

Napredan LCD ekran s aktivnom matricom Thin Film Transistor nudi najsjajnije boje, najviši kontrast i najnižu potrošnju energije na današnjem tržištu.



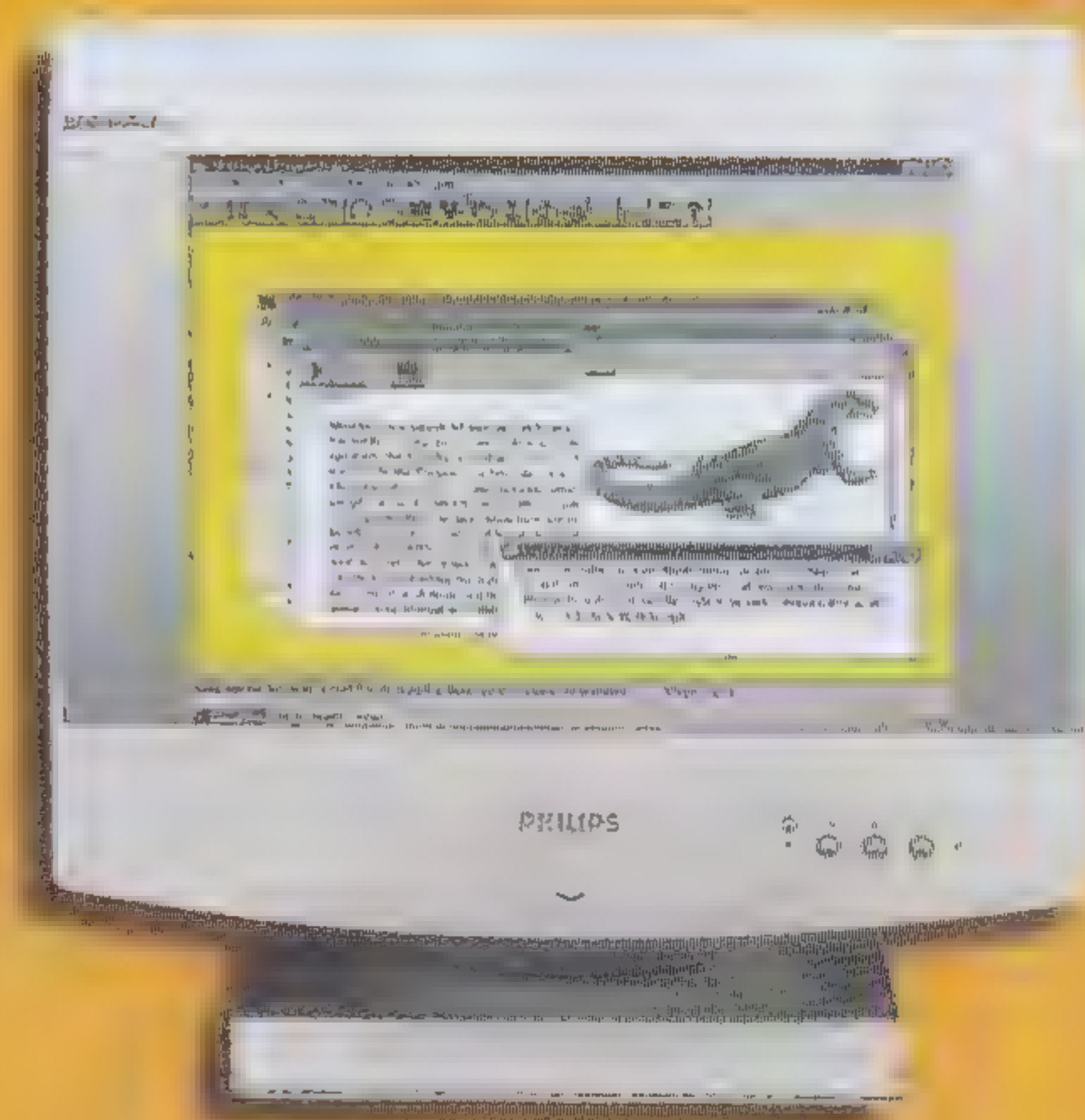
BRILLIANCE 201CS

Zahvaljujući Philipsovoj najsuvremenijoj tehnologiji CyberScreen®, Brilliance 201 CS pruža jedinstveno kvalitetan prikaz ekrana s naprednim digitalnim podešavanjem usklađenosti boja i svjetline te konvergencije snopa. Philipsov softver CustoMax nudi jednostavno interaktivno podešavanje.



BRILLIANCE 107

Idealan za zahtjevne profesionalne primjene s razlučivošću od 1600 x 1280 i frekvencijom osvježavanja do 100 Hz (1024 x 768). Philipsov softver CustoMax nudi jednostavno interaktivno podešavanje. Čeoni zvučnici i ugrađen mikrofon za poslovne multimedijske aplikacije.



BRILLIANCE 105

Vrhunska kvaliteta prikaza u klasi 15-palčanih monitora; slika bez treperenja uz osvježavanje do 80 Hz (1024 x 768) i neprepletenom razlučivošću do 1280 x 1024. Čeoni zvučnici i ugrađeni mikrofon za poslovne multimedijske aplikacije kao što je glasovna pošta i telekonferencije.



BRILLIANCE
HIGH RESOLUTION MONITORS

<http://www.cee.be.philips.com>



PHILIPS

Let's make things better.

FIFA Road To World Cup 98



**HACKER
IGRA**

Sjećam se toga kao da je bilo danas. Bio sam nešto kao bolestan, a vani je kišilo. Bližio se kraj polugodišta i imao sam frku u školi. Majka je, vraćajući se s posla, pokupila u Hackeru paket za mene. Stigla je sva pokisla kući i iskomentirala Kristijanovu frizuru. Ja sam, ne slušajući je, pokupio vrećicu i odjurio u sobu. Izvadio sam kutiju iz vrećice, a kad ono... Da, bila je to ona za kojom moje srce žudi, zbog koje ne

žalim ni zdravlja, ni tipkovnice, bila je to FIFA 98. Zbog nje me ostavila cura, posvađao sam se s roditeljima i odselio baki, zbog nje me izbacile iz škole, a i u redakciji su se zabrinuli zbog mog dugog izbivanja. No, ja je i dalje nisam prestao voljeti, ona je bila razlog mog postojanja, ona je bila smisao mog života. Vrhunac patnji mladog Igora bio je kad su mu oduzeli računalo. Tada bih svake večeri poljubio CD, stavio ga na prsa, da bude što bliži srcu, i otišao na počinak. I konačno, s

radošću se prisjećam kako su me svih ovih muka oslobodili dobri ljudi iz uredništva. Našavši me u jednom prihvatilištu za beskućnike, dragi

urednik Kristijan me odveo u toplu redakciju, gdje sada pišem ovaj tekst o izgubljenoj ljubavi, o mojoj FIFI. Iako svi misle da sam je izgubio i da sam zato potišten, znam da je nikad neću izgubiti zato što sam pojeo CD.



I nakon ovog prekršaja nad golmanom sudac zove RONALDA na razgovor. Nakon par sočnih psovki koje je uputio sudiji, Ronald je imao vremena dobro razmisliti o svom temperamentu u svlačionici...



Tekme možete gledati ili igrati u sedamnaest zemalja, što znači sedamnaest različitih stadiona razasutih po svim kontinentima, ali neće biti nikakvih problema s klimatskim prilagodbama. Prije igre, ponovite zanimljivosti i posebnosti odabrane zemlje gledajući vrlo obrazovnu animaciju. Ah, da, tu je još jedan teren – moći ćete zaigrati i mali dvoranski nogomet.

Da je nogomet najvažnija sporedna stvar na svijetu, imali smo se prilike uvjeriti kad nam je iz Electronic Artsa stigla FIFA 98. Nakon što smo rasparali kutiju i igru instalirali na sva računala, redakcija se pretvorila u pravi stadion, i to ne virtualni – skandirali smo i pjevali 'Ja te voooooolim, Diiinaaaamooooo' i slične stihove, sprejem smo na zidu nacrtali ogromnog BBB buldoga itd. Sva sreća da nas Igor Duić, najvažniji sporedni recenzent u Hackeru, nije uspio nagovoriti da u prostorijama redakcije zapalimo bakljade...

**HACK
CD**

ALTERNATIVNO

FIFA 96

Legenda EA, prvi nogomet koji je digao veliku prašinu a i najstariji je predak.

FIFA 96

Prvi nogomet koji koristi Virtual Stadium, a ujedno i najmlađi predak ove igre.

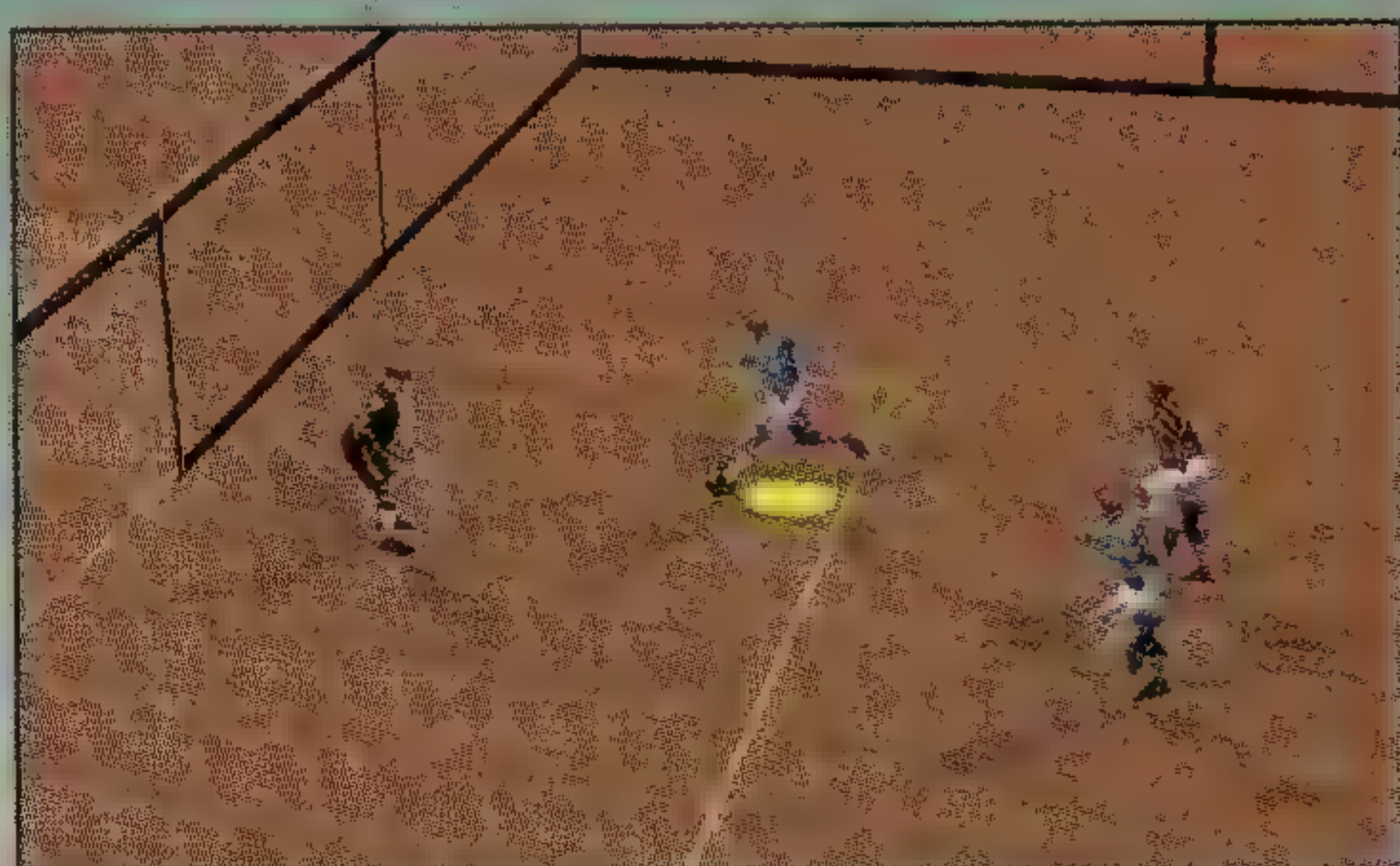
WORLDWIDE SOCCER

O njem vam neću mnogo govoriti, imao sam ga na recenziji prošli mjesec. Sve što vas zanima, možete pročitati u prošlom HACKERU, a ako ga nemate – sram vas bilo.

I na kraju ovih mojih bilježaka, želio bih poručiti generacijama koje ostaju da je san svih igrača i ljubitelja sportskih simulacija



Dok Vlaović, Šuker, Bokšić i Djorkaeef slave, slavite i vi s njima. Uljepšajte slavlje navijačkim (zvučnim) efektima. Tipkama: nabacivanje lopte (A), šprintanje odnosno trčanje (W) i pucanje (D) ili, kako bi se to nogometaški reklo, šut, možete poboljšati navijanje zvukovima bubnjeva, nabijanja ili trube. Bravo, dobro zapažate, to je jedan od noviteta u FIFA 98.



Ako vam nogač postane pasivan ili "spor", što je zapravo nemoguće, i za to ima lijeka. Ne, ne leži zec u grmu, nego u "indoor stadionu" iliti, po naški, dvoranskom malom nogometu. Oni koji su zaigrali FIFA 96 znaju o čemu govorim, a za neznalice recimo samo ovo: riječ je o malom nogometu, golovi su slični rukometnim, teren je ograden pa lopta ne može izvan (out) igrališta, igrate s pet igrača i sve je puno dinamičnije, življe. Pripazite na faulove - lako ih je zaraditi, a onda možete očekivati jedino karton.

ZANIMLJIVOSTI

Vidite i sami, igra se odlikuje nevjerojatnom grafikom, ali kakav je zvuk? Zadijljujući! Naime, zvučni su efekti vrlo realni i detaljni, a ni glazbena podloga nije loša. U izbornici-
ma vas čeka još bolja, raznovrsnija i dinamičnija, ondje vas čekaju dečki iz skupine *Blur*.



Najuzbudljiviji dio igre je zasigurno onaj kad o vašoj pobjedi odlučuju jedanesterci. Koliko god vam tu treba sreće, trebat će vam i vještine, baš kao u pravom nogometu.

ostvaren dolaskom ove igre, a oni koji ne vole sportske simulacije bi ih, siguran sam, vrlo lako mogli zavoljeti jer ovaj nogomet predstavlja vrhunac digitalnog sporta.



Dragi čitatelju, budi mi lije-
po pozdravljen, neka ti
moja priča posluži kao
primjer, čuvaj se i ne budi
povodljiv poput mene. Ja
sam se vratio, možemo
reći, normalnom životu i
upravo se spreman pomiriti
s djevojkom, no prije nego
odem, moram nekako
(po)vratiti taj disk i "na brz-
inu" završiti talijansku ligu.
He, he, he...

FIFA Road To World Cup 98 EA Sports

Igrano na:	P5/166, 32 Mb
Grafika:	89%
Zvuk:	82%
Igrivost:	92%
Min. konfiguracija:	P100, 16 Mb
Druge platforme:	N/A

UKUPNO: 92%

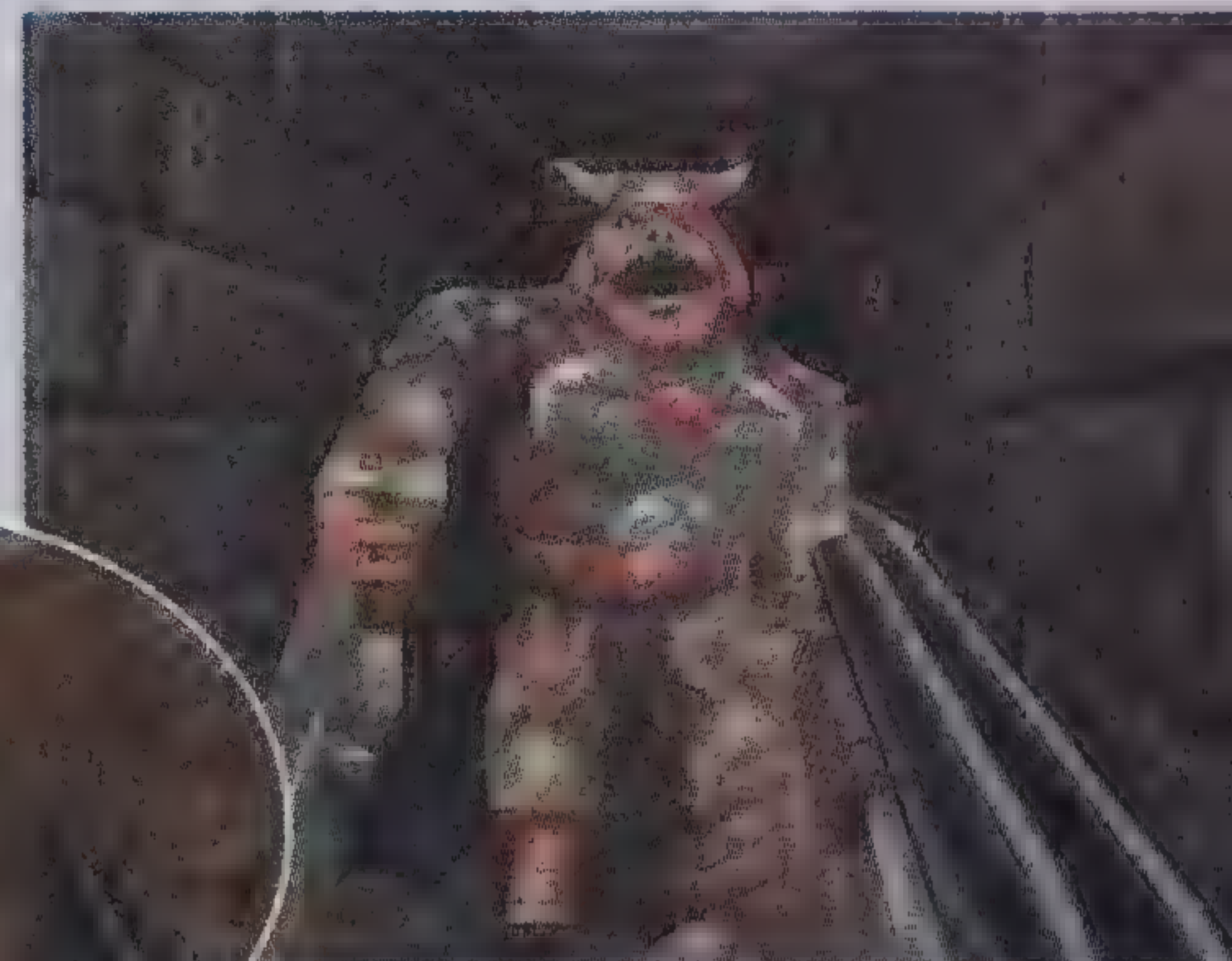
Chasm: The Rift

Kojiput se u našoj redakciji u Petrinjskoj 11 stvori rupa u tkanju prostorno-vremenskog kontinuiteta i tada se niotkud materijalizira igra koju smo već bili otpisali iako je svojedobno bila vrlo pompozno najavljivana. Tako je bilo i sa ovom sadističkom Quake-like FPP pucačicom koju smo odmah dali na recenziju Krešimiru Laušu jer se dežurni sadista Damir Rukavina ovih dana priprema za zimski san.

Kad su se moje plavozelene okice prvi put nauživale Chasmovih screenshotova (prije nekih godinu dana), od sreće mi je zatitralo srce jer sam pomislio: uu, super, vidiš ovo, radi se još jedna pucačina temeljena na Quakeovom patent pending enginu, čak i ne izgleda loše... Ah, kako sam se samo prevario. Da razjasnim: ovo čudo uopće ne radi na čistokrvnom 3D enginu nego rabi zastarjeli fake 3d. Tako, sad kad smo rastjerali sve duhove zabluda i dilema možemo nastaviti dalje. U Chasmu putujete kroz različita vremenska razdoblja (Egipat, srednji vijek, budućnost) koje se međusobno razlikuju po paleti boja i tipičnim neprijateljima, a način igre je svuda isti - nađi ključ, povuci prekidač. Nije sve ni tako crno,

primjerice dizajn nivoa je prilično dobar i zanimljiv (konferencijske dvorane, računala, zamci) no od arhitektonskih rješenja, zbog ograničenog engina, nemojte očekivati previše: puzate kroz cijevi, zamke na svakom koraku, tumarate grobljem i tome slično. Od oružja imate tipični doomovski arsenal: jednocijevka, dvocijevka, mitrać, energetska oružja itd. (a gdje su čavlji, oču čavljee!!). Derite dok vas ne zabole prsti ili ne frkne CONTROL tipka, pa što prvo. Sive stanice nećete pretjerano uzburkati, pa nema straha.

O zvuku se stvarno nema što reći, on je totalni standard sa svim aaargh, jeoourgh, sadcuteuloviti-pojestti glavu zvucima u paketu. Grafika je, kao što vidite, također prolazna s ponekim lijepim transparentnim efektom. Podržano je i mrežno igranje sa najviše osam igrača u pojedinom meču. Kao i obično, postavlja se pitanje je li Chasm vrijedan vaše love? Ako razmislite da biste za nj morali odvojiti kakvih 100 markona, odgovor je uglavnom



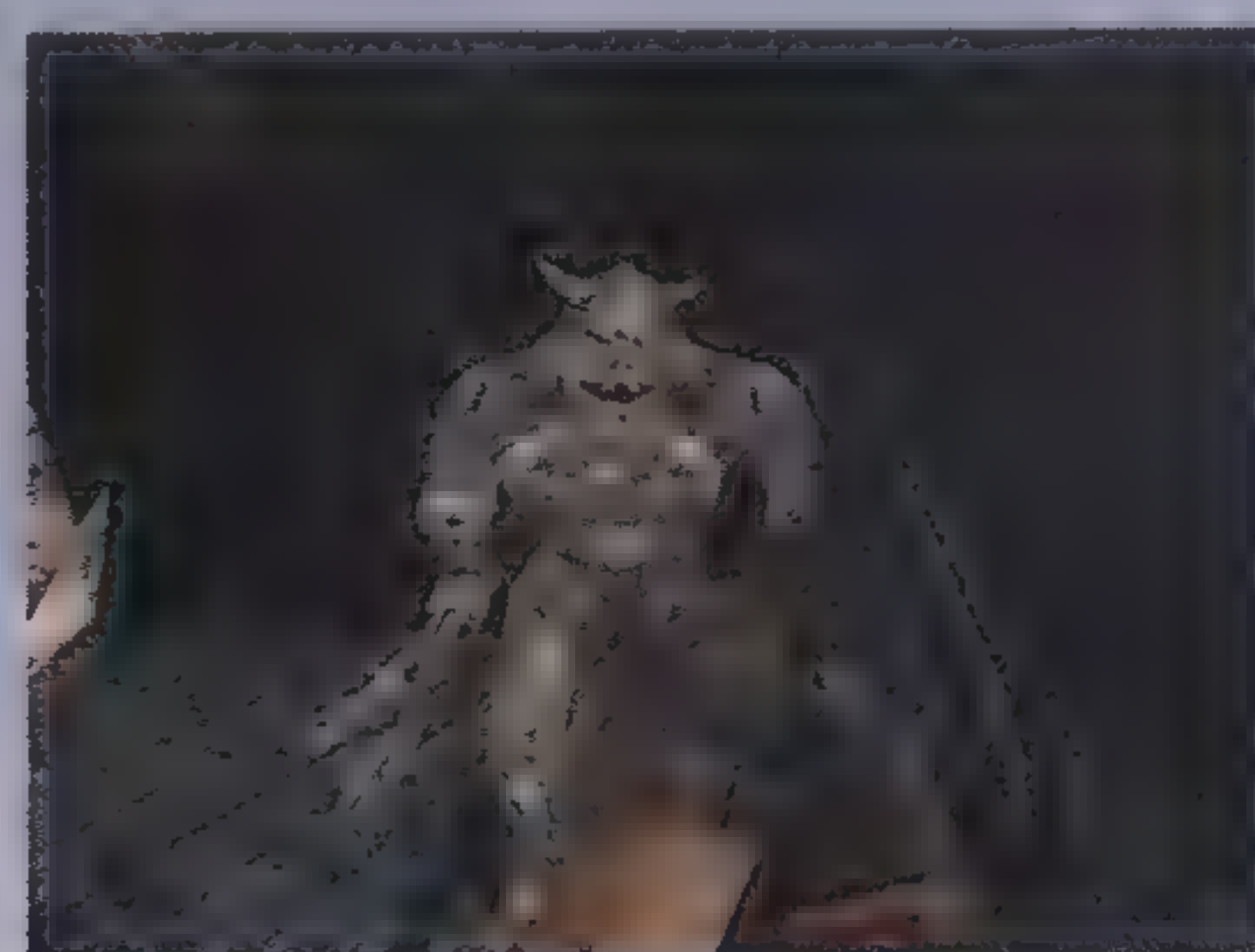
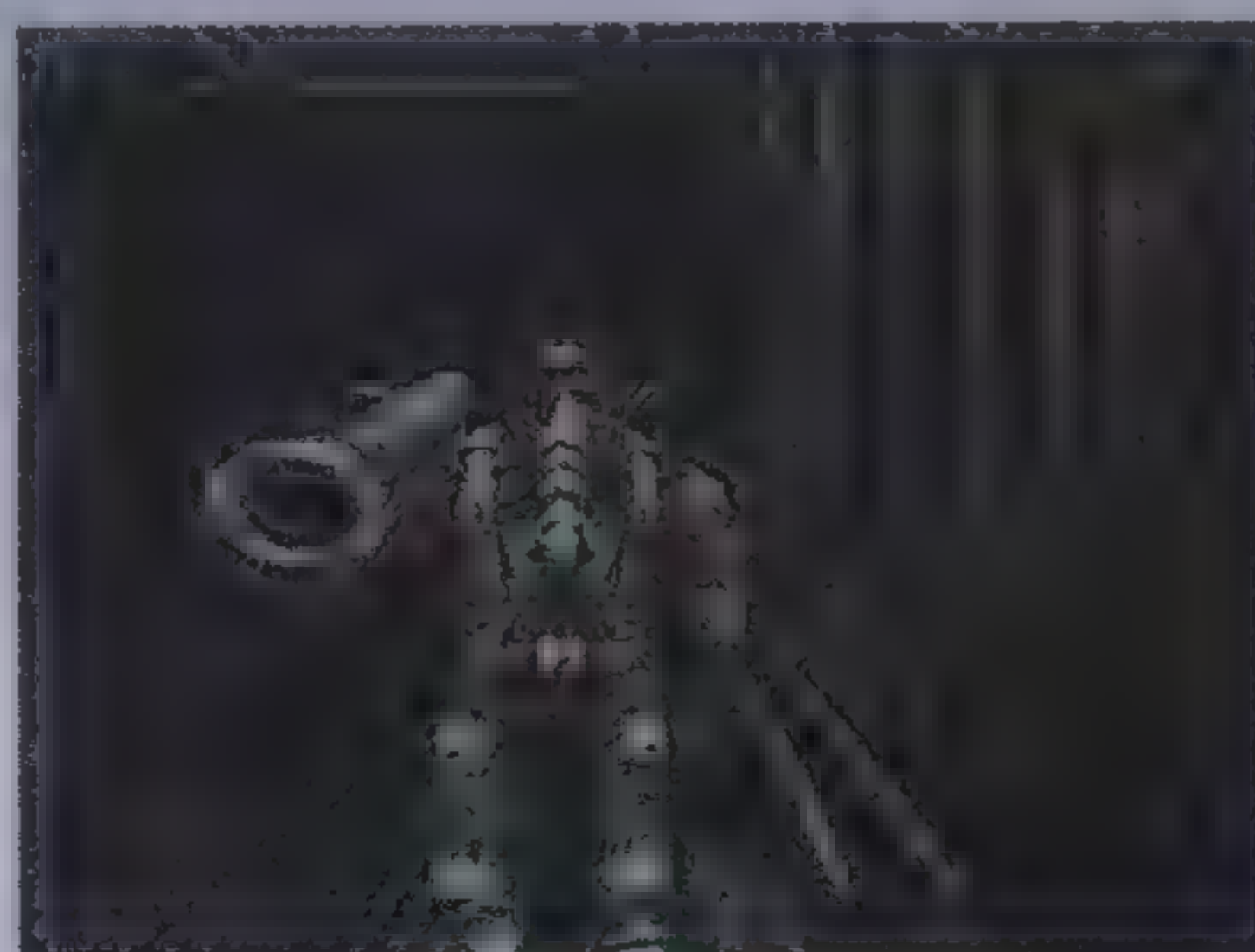
Eeeek! Krvavi pobješnjeli viking mutant iz Duboke lagune 6 napada opet! Po treći put... Bože što si ružan, a što ti tek iz usta smrdi. Malo kalodonta pa da vidiš promjene!

ne: Iako je Chasm očito znalački programiran, jednostavno je stigao prekasno te se nitko za njim neće ni okrenuti dok vlada Quakea 2. S druge pak strane, pošto nije previše zahtjevan (radi u DOS-u potpomognut Vesa2.0 standardom, što znači da rabi brojne razlučivosti vaše grafičke kartice), dobro dođe kao krvava zabava onima s malo slabijim hardverom. Puške u ruke i u lov na zečevinu.

Chasm: The Rift Magnumsoft (DOS)

Igrano na:	P133, 32 Mb
Grafika:	76%
Zvuk:	70%
Igrivost:	81%
Min. konfiguracija:	486 DX4/100, 16 Mb
Druge platforme:	N/A

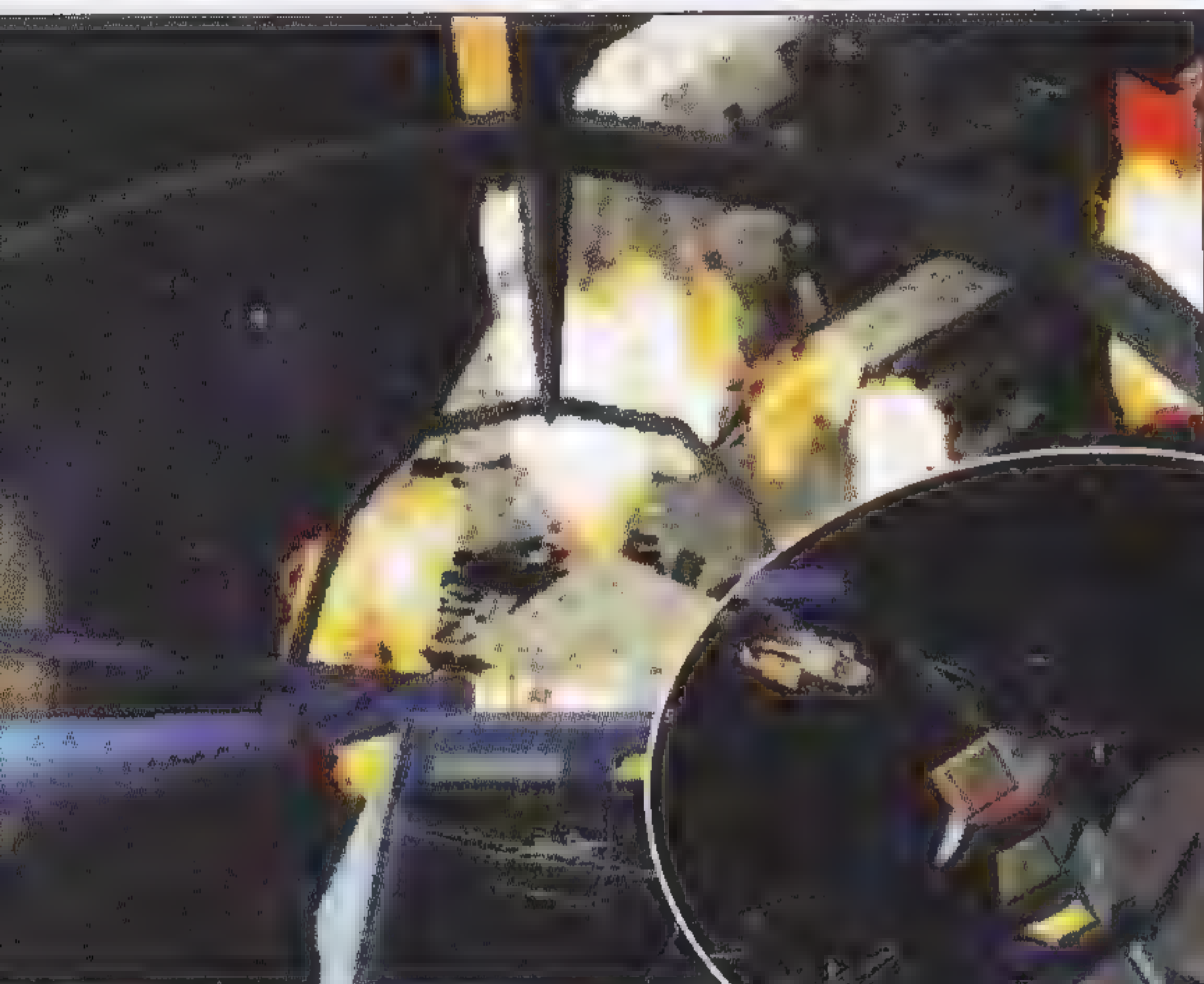
UKUPNO: 79%



Gore Galore Premda je Chasm: The Rift, kao što vidite, već prilično outdated (prvenstveno u odnosu na quake-like engine - Hexen 2, Jedi Knight), svoje svijetle trenutke nalazi u povremenim izljevima mašte i prilično kvalitetnim neprijateljima. Vidi se da je rabljen rotoscoping koji solidno služi svrsi. Ne manjka ni krvi, prosute po vlažnim zidovima, udovi i glave se otkidaju od tijela kad ih pogodi sačma, krvavi komadi mesa ostaju na podu, te se može reći da će u tom pogledu Chasm zadovoljiti sve sadiste i masovne ubojice pripravnike.

Colony Wars

Vjerovali ste da su igre iz Wing Commander serijala najbolje što postoji u svijetu 3D svemirskih pucačina? Iz Psygnosisa najavljuju igru koja će biti, ako ne bolja, a ono barem jednako igriva i jednako dobrog ugođaja poput popularnog Wing Commandera (mada će to biti malo teže s obzirom na kvalitete koje krase temu ovog broja).



Bolji Wing Commander od Wing Commandera? Ostaje da se vidi, no odlike koje krase Colony Wars, a koje potpisuje Psygnosis, bi mogle opasno uzdrmati spomenutu legendu.

U Colony Warsu ste u ulozi pilota-početnika koji se nalazi usred međuzvjeđanog rata za nekoliko solarnih sustava. Naravno, igra se sastoji u izvršavanju najrazličitijih

misija i napucavanju neprijatelja nekom od 6 različitih letjelica (stealth bombarder, presretač, istraživački lovac, standardni lovac...). Igra je nelinearna i obuhvaća 70 borbenih i nekoliko trening misija podijeljenih u 18 poglavlja (dijelova igre) s 6 različitih završetaka.

Između misija vas čeka ju mnoge animirane sekvence, kroz koje saznajete sve o tijeku borbe na ostalim mjestima i ciljeve sljedećih misija. Osim gomile oružja s posebnim svjetlosnim efektima i prekrasnih slika različitih svemirskih tijela (asteroidi, planete, nebule), Colony Wars donosi i zavidnu brzinu (30 FPS-a) pri detaljnoj razlučivosti 512x240 koja se inače rijetko koristi

u Playstation igrama. Dakako, ni kvalitetni zvučni efekti nisu izostali (mada mene uvijek iznenade laserski zvuci u svemirskom vakumu), a svaku misiju prati glazba u orkestralnoj izvedbi. Teško da će izvrsna grafika i zvuk u Colony Warsu ikoga ostaviti ravnodušnim, a univerzalni koncept ove igre bi trebao privući kako zaljubljenike u pucačine, tako i SF fanatike.



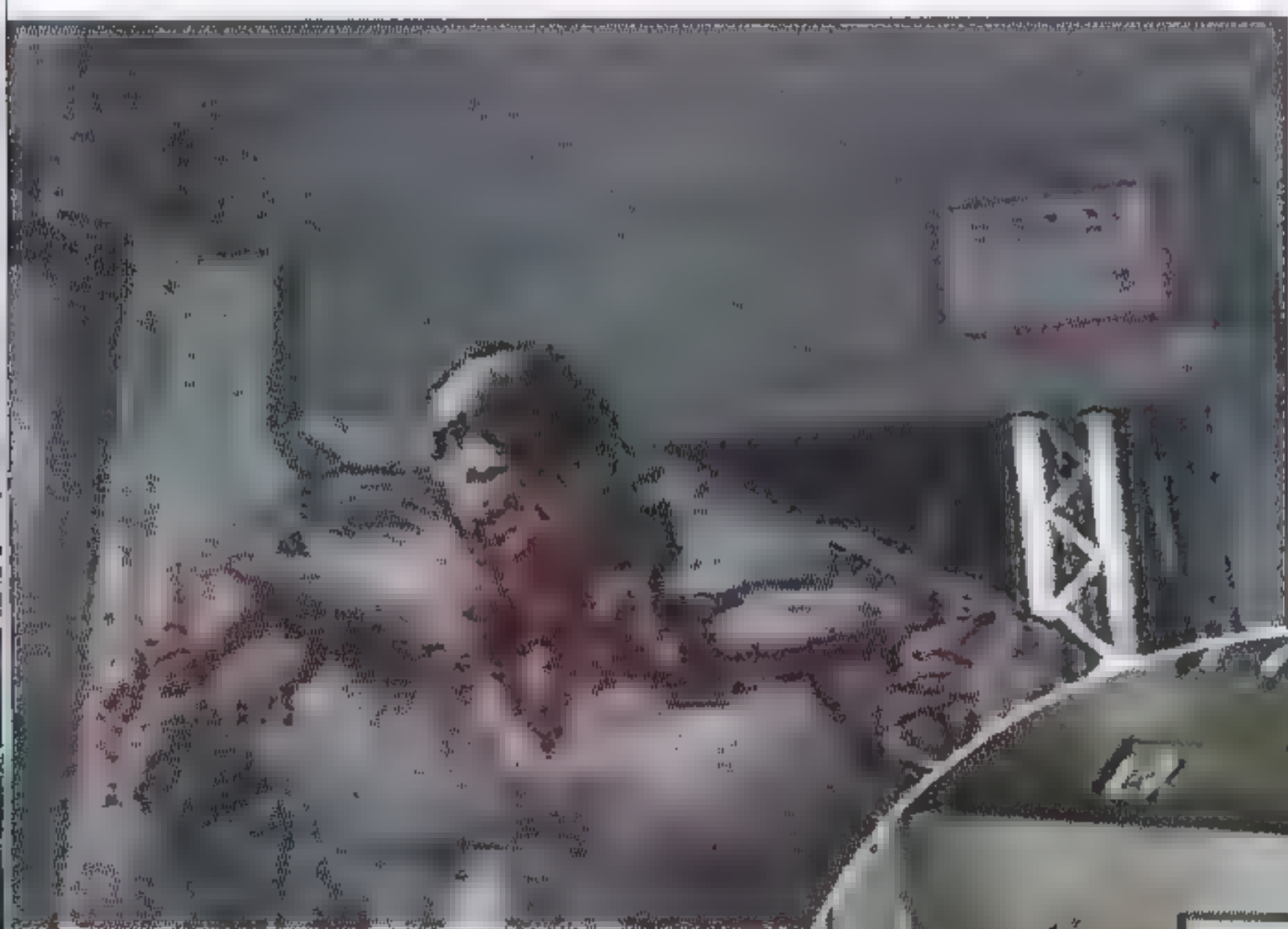
Prokušani recept tipa "malo spacefighta, malo uništavanja ogromnih krstarica, malo spašavanja svemira, malo skupih animacija" će opet navući veliku publiku željnu tipičnog Wing Commander heroizma.



U Colony Warsu možete sjesti u cockpit 6 letjelica razne namjene. Pohvalno!

Resident Evil 2

Uskoro stiže najsčekivaniji nastavak svih vremena! Strava se nastavlja - zombiji ponovo šeću ulicama Racoon Cityja. Iznenađeni, obradovani? Ja sam bio zaigravši demo drugog nastavka igre koju su prije nekoliko tjedana anonimnom anketom igrača proglasili najboljom PSX igrom dosad! Svi poslovni ljudi znaju: ono što donosi zaradu ne treba mnogo mijenjati. Dakako, znaju to i manageri u Capcomu pa su tako u nastavku ove odlične igre ugođaj i igrivost ostali na istoj kvalitetnoj razini koja krase prvi dio, a više je pozornosti posvećeno detaljima. Dosta okolišanja, što je nova?



Zombiji su sada pametniji i, što je zanimljivije, umiru na razne načine!



Opet se sve zbiva u gradu, no sada je izbor likova veći nego u prvom nastavku. Na početku demoa vas napada nekoliko zombija, a takvi se grupni napadi ponavljaju i poslije (najviše 6 zombija odjednom - barem u demou), što

igru čini dinamičnijom. Često ćete morati bježati i "skidati" neprijatelje jednog po jednog ili ih čekati u zasjedi, što je nakon onog jednostavnog stajanja (ili kraćeg izmicanja) i pucanja iz prvog dijela, svakako značajan pomak. I oružja su tu: na početku imate pištolj, a

poslije ćete naći još dvije puške (odrezane sačmarice) i zombijima k'o od šale skidati glave. Mjesta za nošenje predmeta je opet malo pa izaberite najnužnije - svaki lovac

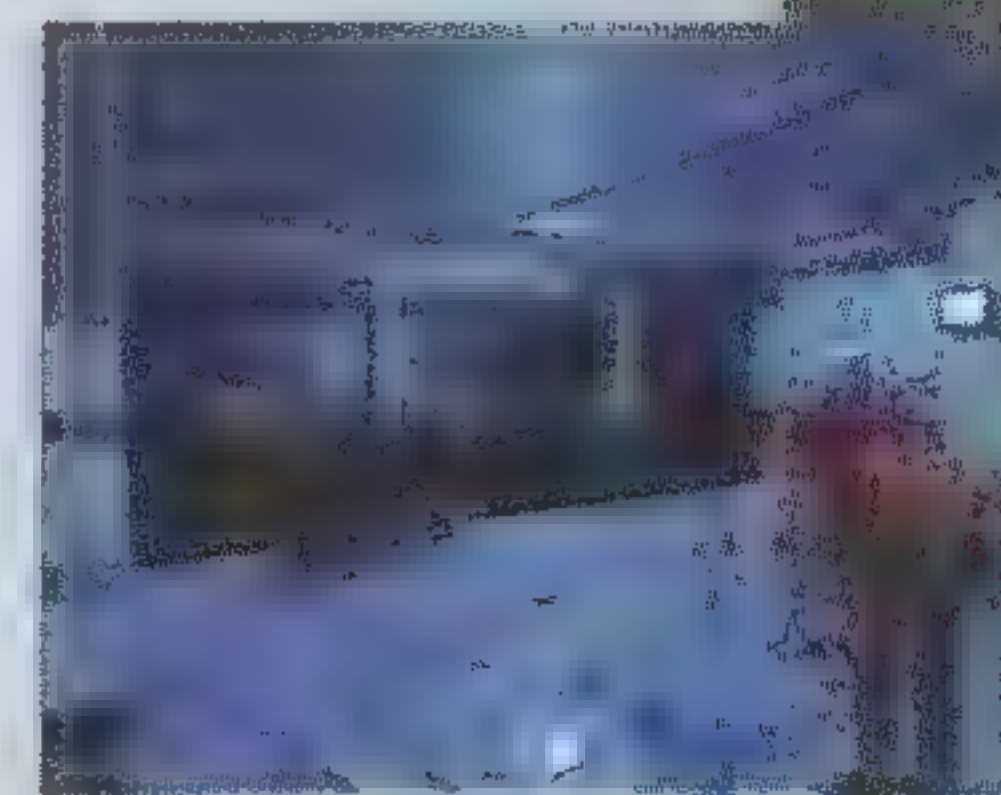
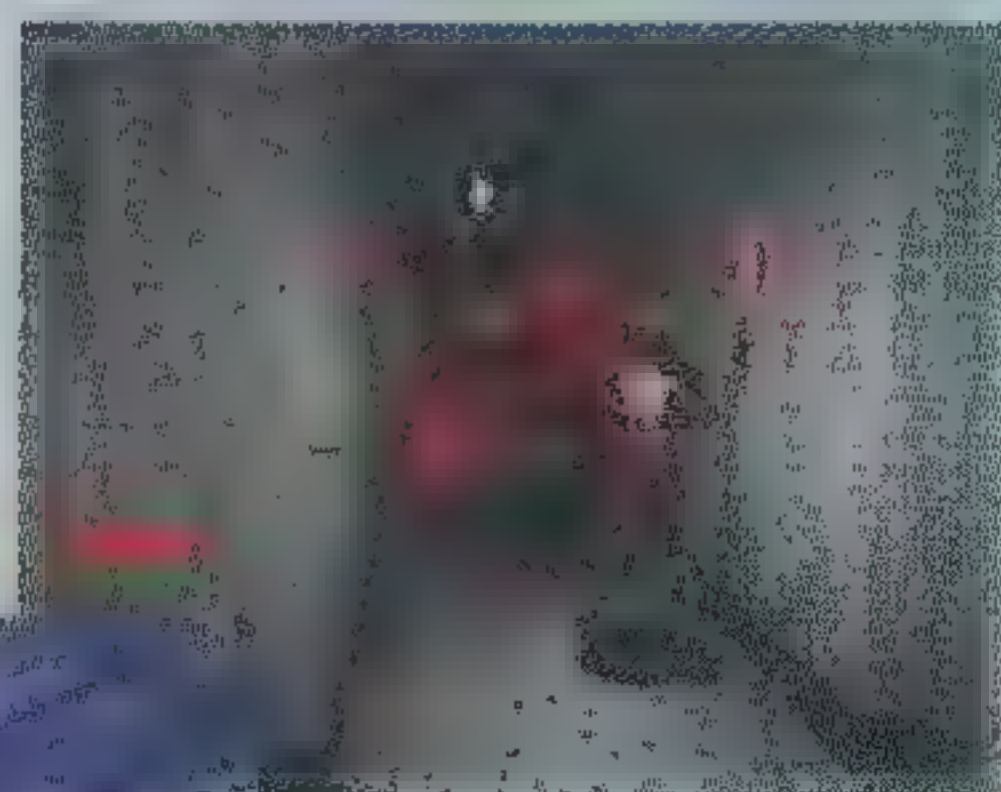
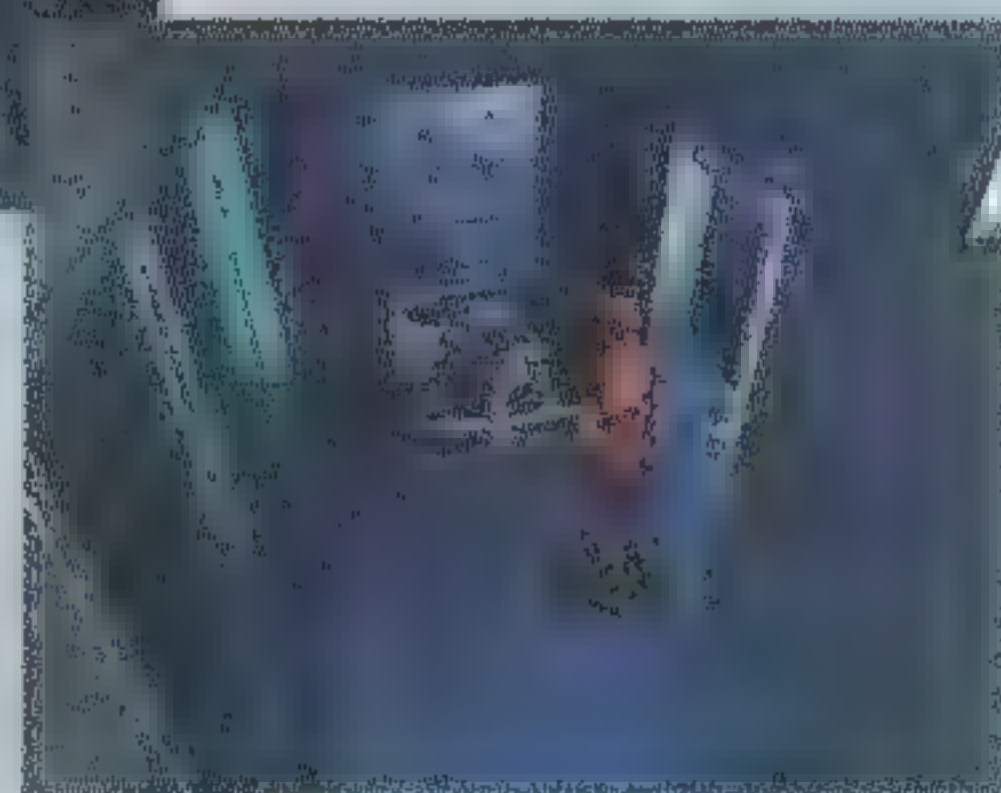
na zombije nosi uvijek barem dva oružja i prvu pomoć. No pravo iznenađenje nastupa kada leševe pobijenih neprijatelja pogledate izbliza - potpuno drugačije kreature od onih u prvom dijelu! Sada neprijatelji nisu

svi isti, već se vizualno razlikuju po tome što su bili za života (pankeri, policajaci, čak i prostitutke), a i pokreti su im mnogo stvarniji i "uvjerljiviji". Klatarenje podignutim rukama i buhuhubu zavijanje je još uvijek njihov zaštitni znak, no sada se ne ponašaju svi jednako kad ih pogodite, a i pametnije reagiraju na vaše akcije (sakriju se i čekaju da im okrenete leđa, a onda vas zaskoče). Zombija čak možete odgurnuti kad vas zgrabi, umanjivši tako primljenu štetu. Vrlo je zgodno gledati pogođenog zombija dok tetura prema vatri i onda sav u plamenu nastavlja prema vama. Glazbena je podloga opet mračna, potpuno sukladna ugođaju, a dodano je i mnoštvo manjih zvukova (pucketanje slomljenog stakla pod nogama npr.). Krici i zvukovi zombija su poboljšani, ali se to ne može reći za digitalizirani govor koji još uvijek zvuči kao da ga izvode neuvježbani

glumci (možda malo prestroga ocjena na osnovu jednog kratkog razgovora u demou, ali vidjet ćemo). Sve zajedno čini se mnogo igrivije i boljeg ugođaja nego je prvi nastavak. Igra bi trebala biti dva i pol puta duža nego prvi dio, pa tako dolazi na 2 CD-a. Sve što mogu reći je: jedva čekam proljeće.



Kao i u prvom dijelu, i u Resident Evilu 2 se nije štedjelo na krvavim scenama. Kao što zna svaki dobar manager, krv i nasilje danas prodaju igre.





PC KONFIGURACIJE

DOPLATA SA :

16 NA 32 MB RAM - 239 Kn + PDV

P 233 MMX NA P II 233 - 1710 Kn + PDV

Interni fax modem 56 Kbps X2 GVC voice - 799 Kn + PDV

PENTIUM 233 MMX

MB TX 430 INTEL TRITON, PROCESOR 233 Mhz Intel MMX, DIMM 32 MB 168 PIN S-DRAM
FDD 3,5" TEAC, HDD 3200 MB WESTERN DIGITAL ULTRA ATA, CD-ROM 24xTOSHIBA,
PCI ATI XPERT WORK 3D RAGE PRO 4MB SGRAM, 17" COLOR MONITOR PHILIPS 107S
PCI ENHANCED KONTROLER UART 16550, CHERRY TASTATURA G83, MINI TOWER
SOUNDBLASTER 16 AUDIO EXCEL, SPEAKERS 120W, MIŠ GENIUS + PODLOŽAK + NAVLAKE

12.152,00 KUNA + PDV

MJESEČNO VEĆ OD 694,00 KUNA



PC KASE

PENTIUM 200 MMX

MB TX 430 INTEL TRITON
PROCESOR 200 Mhz Intel MMX
RAM 32MB, 72 PIN EDO
FDD 3,5" TEAC

HDD 2010 MB WD 8 ms

VGA S3 VIRGE 3D 2MB PCI

DIAMOND MONSTER

4 MB VOODOO 3dfx

COLOR MONITOR PHILIPS

BRILLIANCE 15" speakers + m/c

PCI ENHANCED

KONTROLER UART 16550

CD ROM 24x TOSHIBA

SOUNDBLASTER EXCEL 16

CHERRY TASTATURA G83

MINI TOWER

MIŠ GENIUS + PODLOŽAK

+ NAVLAKE

10.199,00 KUNA + PDV

MJESEČNO VEĆ

OD 582,00 KUNA

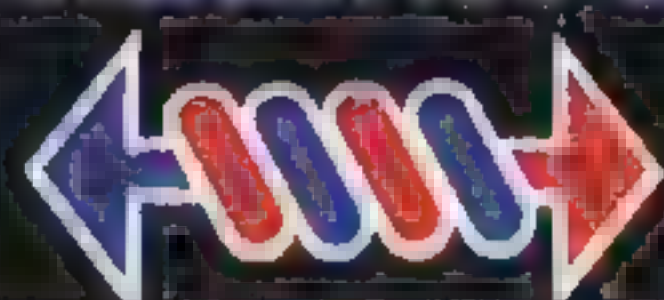
ZA GOTOVINSKO PLAĆANJE ODOBRAVAMO POPUST

PRODAJA NA KREDIT

12, 18, I 24 MJESEČNE
RATE BEZ UČEŠĆA

KREDIT OSTVAREN U

SURADNJI SA



TRGOVAČKA BANKA d.d.

PC KOMPONENTE

PENTIUM 166 MMX

MB TX 430 INTEL TRITON

PROCESOR 166 Mhz Intel MMX

RAM 16MB, 72 PIN EDO

FDD 3,5" TEAC

HDD 1625 MB WD 8 ms

VGA S3 1MB TRIO 64 PCI V+

COLOR MONITOR PHILIPS

14" 104B, DIGITAL, L.R., N.I.

PCI ENHANCED

KONTROLER UART 16550

CHERRY TASTATURA G83

MINI TOWER

MIŠ GENIUS + PODLOŽAK

+ NAVLAKE

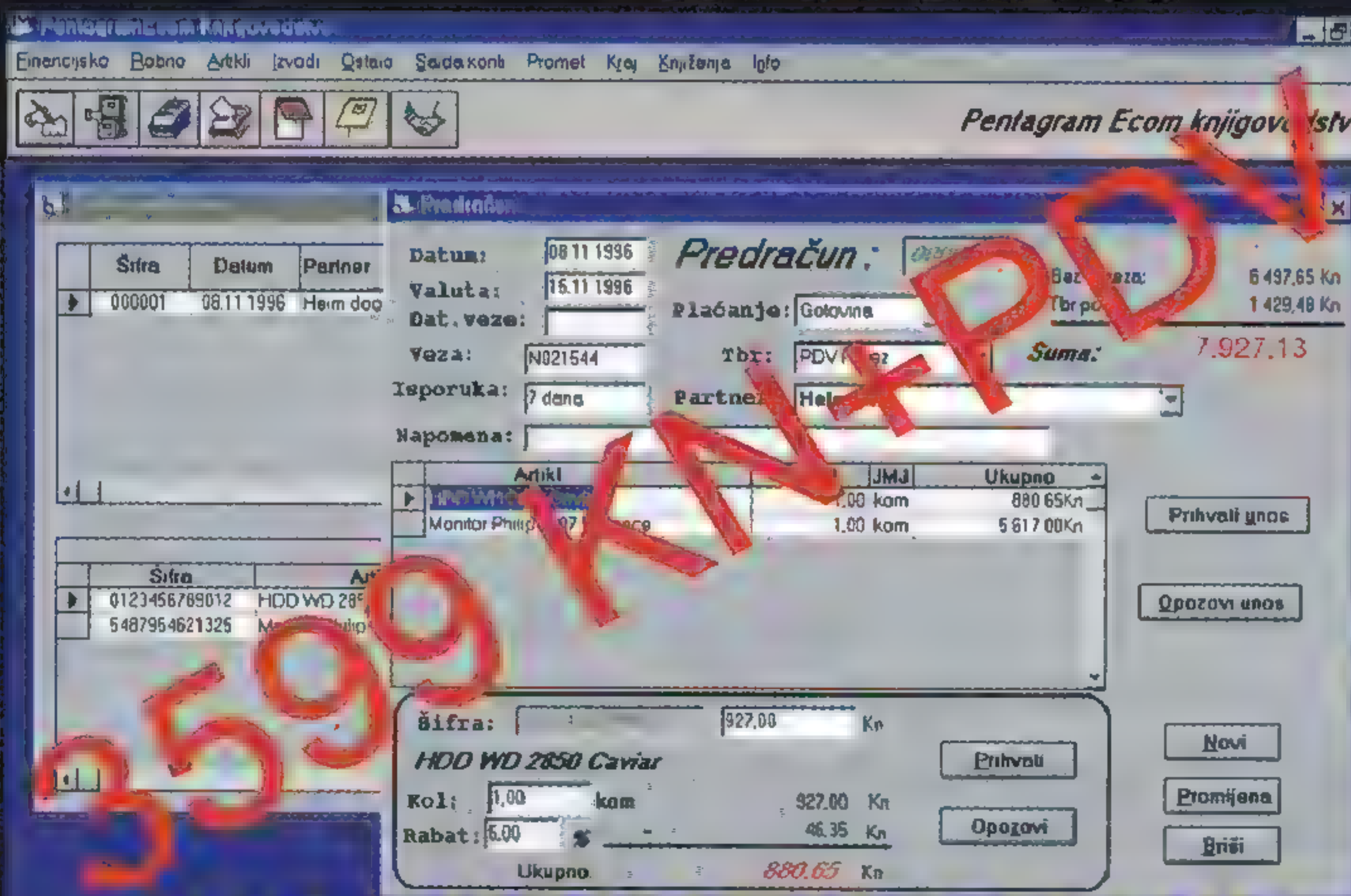
5.311,00 KUNA + PDV

MJESEČNO VEĆ

OD 303,00 KUNA



EPSON Stylus COLOR 600



KNJIGOVODSTVENI PAKET ZA
WIN 3.11, WIN 95 I WIN NT

FINANCIJSKO KNJIGOVODSTVO

IZLAZNI RAČUNI

ULAZNI RAČUNI

IZVODI

SALDAKONTI

BLAGAJNA

TEMELJNICE

VIRMANI

DNEVNIK

BRUTTO BILANCA

ROBNO

I SKLADISTE

VELEPRODAJA

PRILJEVOSTI

FINANCIJSKO

ROBNO

KNJIGOVODSTVO

ROBNO, MATERIJALNO

VELEPRODAJA

MALOPRODAJA

VIŠE SKLADISTA

PROIZVODNJA

RADNI NALOZI

PRILJEVOSTI

FINANCIJSKO

DALJINSKA

KOMUNIKACIJA

USRobotics

CREATIVE
CREATIVE LABS

TOSHIBA



Microsoft
Official Dealer

KUPUJTE SAMO ORIGINALNE
MICROSOFT PROIZVODE

Odobravamo povoljne rabate za daljnju prodaju

ZAGREB, SAVSKA 120, TEL/FAX 01/61 555 06, 61 555 07, 61 555 08

A.G. MATOŠA 35, SPLIT, TEL/FAX 021/362 969, 487 66

Final Fantasy VII

Konačno je stigla! Igra koju su kupci u Japanu i Americi čekali u redovima dugim 2 (slovima: dva) kilometra! Final Fantasy VII je nakon 6 dana prodaje imalo 50% vlasnika PSX-a u Japanu, što je svojevrsan rekord koji ni proizvođači niti izdavači nisu očekivali. Značajni kakvi već jesmo, zadužili smo Berislava Jožića da sazna zašto se oko ove igre diglo toliko prašine, tim više što se ukus europskih igrača umnogome razlikuje od ukusa igrača u zemlji izlazećeg sunca.

**HACKER
IGRA**



U igri postoje dvije perspektive: iz jedne promatrate avanturistički dio igre, a tijekom borbe kamera kruži scenom, što izgleda uistinu spektakularno

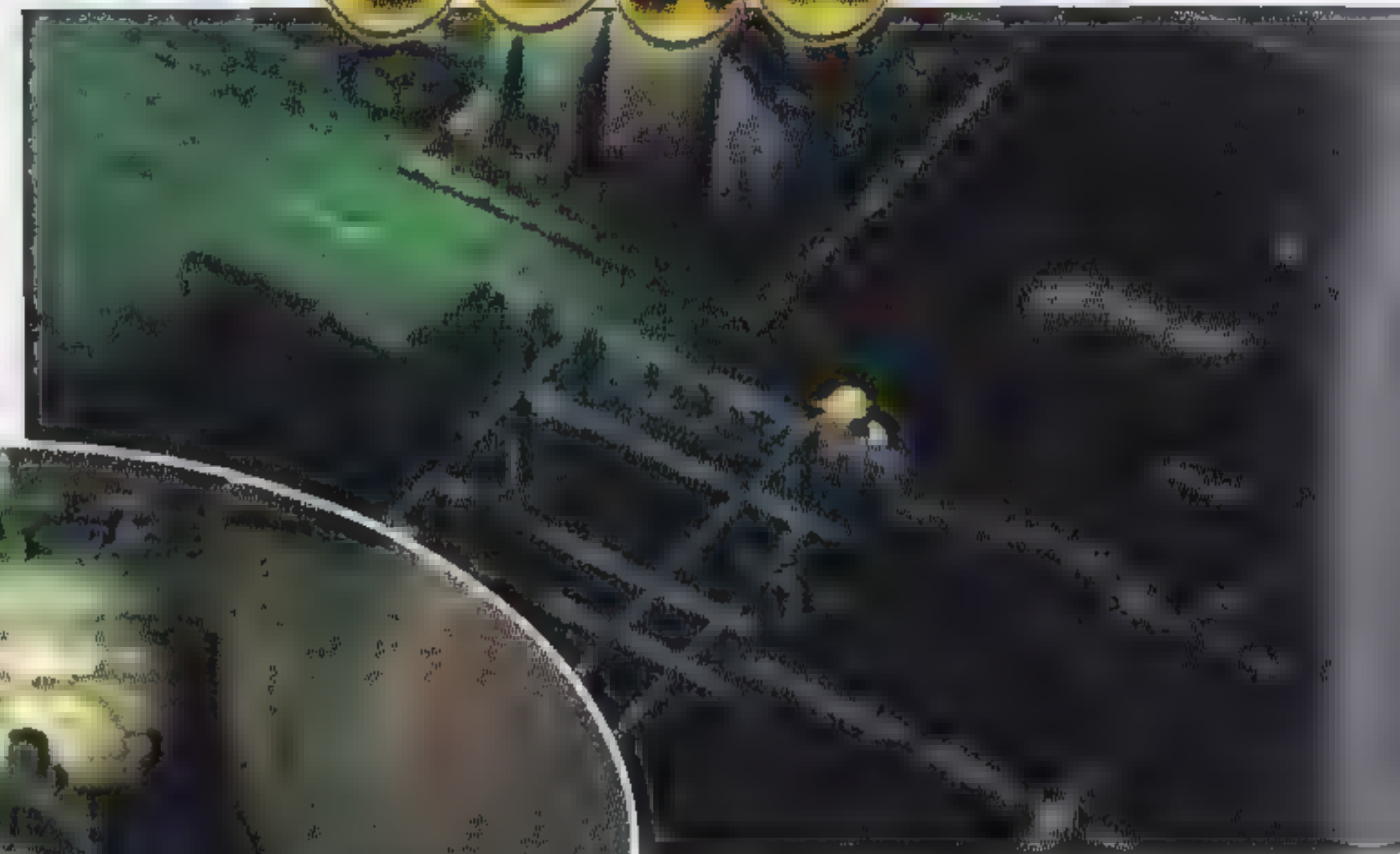
Final Fantasy 7 je ogromna FRP avantura na 3 CD-a, smještena u nepoznati svijet u kojem se isprepliću magija, hladno oružje i moderna tehnologija. Cilj vam je da pomoću grupe od desetak likova spasite planet od ekološke katastrofe, pobijedite gramzive vlasnike kompanije koja je osiromašila pučanstvo i, možda, doznate nešto o velom obavijenoj prošlosti glavnih likova. Tijekom avanturističkog dijela, pogled na vaš lik je odozgora, a

tijekom bitke kamera putuje oko sukobljenih strana i sve izgleda kao film. Naravno, možete odabrati i statični pogled za vrijeme bitke, no pokretna kamera je mnogo efektivnija. Isto tako, pogled se mijenja kad izađete iz grada i krećete se po mapi svijeta - tada sami možete mijenjati kut kamere da dobijete što bolji pregled. Cilj igre ćete saznati tek nakon nekih sat-dva igranja, a za sad je dovoljno reći da će vas put voditi kroz različite

gradove, sela, napuštene dvorce i podzemne tunele u kojima ćete sretati neobična stvorenja. Neki od likova će vam se pridružiti u vašoj misiji, a prepoznat ćete ih po tome što im, čim ih sretete, možete promijeniti ime. Do kraja

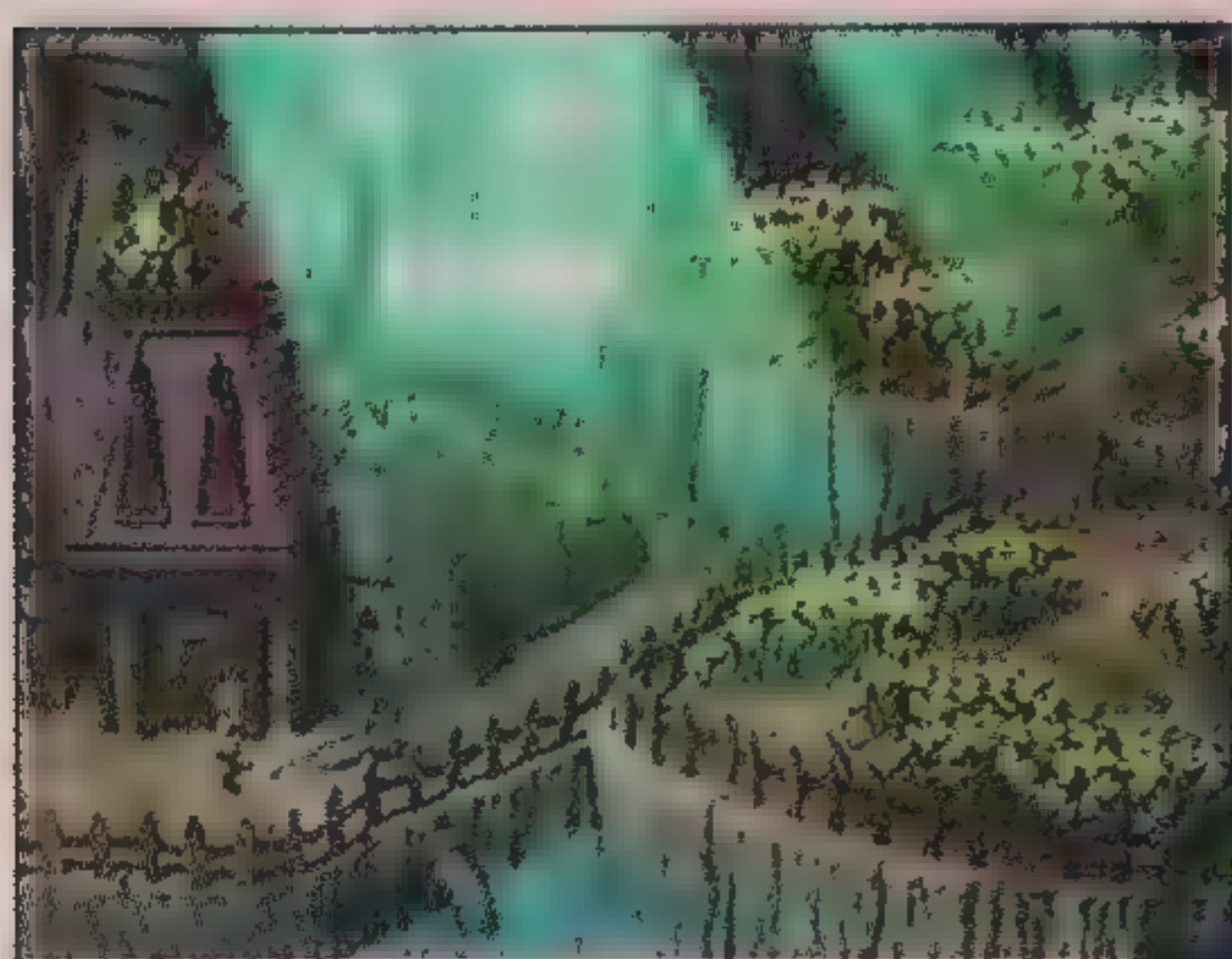
igre, vaša bi skupina trebala sadržavati oko desetak likova različitih osobina i sposobnosti. Kad smo već kod sposobnosti, nekoliko riječi o mogućnostima i

osobinama naših junaka. Za razliku od ostalih FRP igara u kojima obično kreirate likove prema svojim potrebama i strategiji, ovdje likove možete stalno mijenjati, opremajući ih različitim *materia*-ma tj. tvarima koje im daju posebne moći i čarolije poput: izlječivanja suboraca, prizivanja čudovišta itd. Osim moći stečenih *materi*-om, svi likovi imaju njima svojstvene specijalne udarce i čarolije čiji se broj



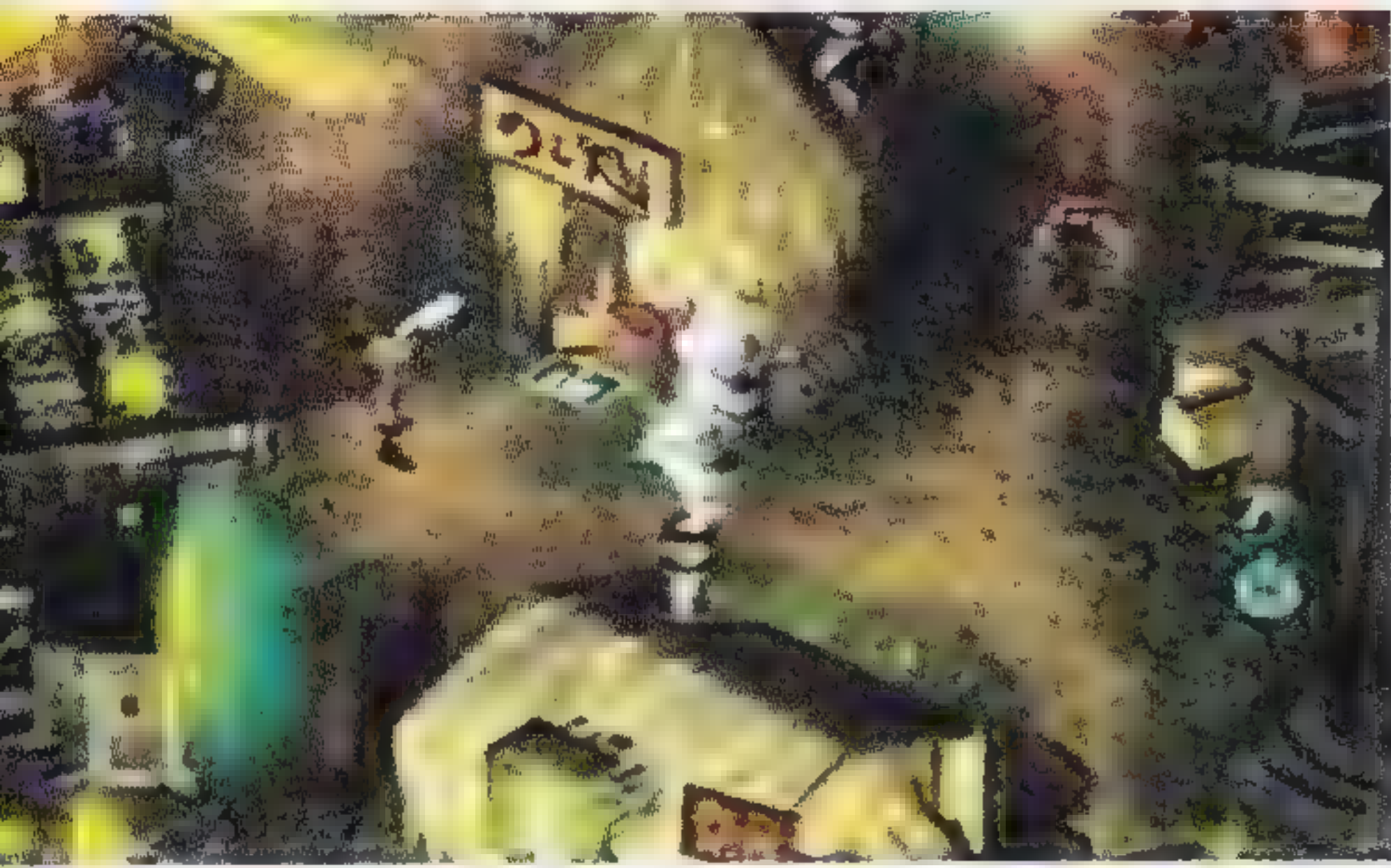
Final Fantasy je pravi svijet u malom i trebat će vam nekoliko desetaka sati igranja da biste otkrili mnogobrojne tajne kojima igra obiluje

povećava s iskustvom koje se, pak, većim dijelom dobiva pobjedom u borbama. U svim naseljima kroz koja prolazite postoji barem jedna trgovina gdje za *gilove*, novčane jedinice, možete kupiti bolja oružja i oklope, zaštitne talismane, lijekove, i ostale *goodies* na koje smo navikli u ovakvim igrama. Ako ste se već sada uplašili da je igra preteška, bez brige: na početku će vam sugovornici davati korisne savjete o upotrebi čarolija, a tijekom igranja ćete više puta naići na *Beginners Hall*-ove tj. prostorije u kojima će nekoliko likova spremno odgovoriti na sva vaša pitanja oko sposobnosti likova, posebnih udaraca, i tehnikalija tipa *kako namjestiti konfiguraciju* ili *kako snimiti poziciju*. Dakle, slobodno bacite upute i hrabro se



Vlasnici PSX-a su već naučeni da gotovo svaka igra ima izvrsnu grafiku i savršene animacije. No Final Fantasy VII će svakog ostaviti bez daha iznimno detaljnim pre-renderiranim sekvencama koje se svako malo pojavljuju, a prijelaz iz animirane sekvence u igru je gotovo neprimjetan...





Kao da nije dovoljno što je inače odlična grafika popraćena izvrsnim animacijskim sekvencama, nego su i pozadine žive – animiran je svaki detalj.

upustite u igru - značenje mnogobrojnih opcija ćete naučiti usput.

Praznik za oči, uši i džep

Svi znamo da zanimljiva priča i dobro osmišljena radnja ne znače siguran put do vrha top listi. To znaju i dizajneri ove igre pa je tehničko izvođenje dovedeno do savršenstva: grafika je divna, s animacijama koje se toliko dobro uklapaju u igru da ne primjećujete kad prestaje neka od mnogobrojnih animiranih sekvenci, a počinje sama igra. Gradovi, sela, zaseoci, kuće, tvornice, reaktori, špilje, polja, prašume - sve je izvrsno nacrtano i animirano, a jasnoća boja i kontrasta vam pomažu u snalaženju jer se na većini mjesta možete kretati na sve strane, čak i u dubinu ekrana.

Ako vas je zadivio izgled okoline u borbama, čekajte tek da vidite kako je predivno i glatko animiran 3D krajolik (posebno je upečatljiv prizor obzora koji se gubi u magli, a koji ćete vidjeti kad izađete iz prvog grada). Mnogobrojni svjetlosni efekti i animacije za vrijeme bitke su izvrsni, a brze čarolije koje lete na sve strane i mješaju se s hladnim čelikom i vrućim olovom će uistinu doprinijeti podizanju nivoa adrenalina u krvi. Jedina zamjerka koju upućujem grafici su pomalo nedorađeni likovi. Naime, iako su na prvi pogled prekrasni i odlično animirani, imaju ruke koje liče na kocke, a na licima samo velike oči, bez ostalih detalja. Znam, znam to je marginalni nedostatak, ali ipak... Zvučna podloga zaslužuje slične epitete kao i grafika: igra obiluje atmosferskim melodijama koje podsjećaju na teme iz *Monkey Islanda 2*, a zvučni efekti su na jednako visokoj razini. Ako se netko zabrinuo da će ga *Final Fantasy 7* previše koštati s obzirom da se radi o igri na 3



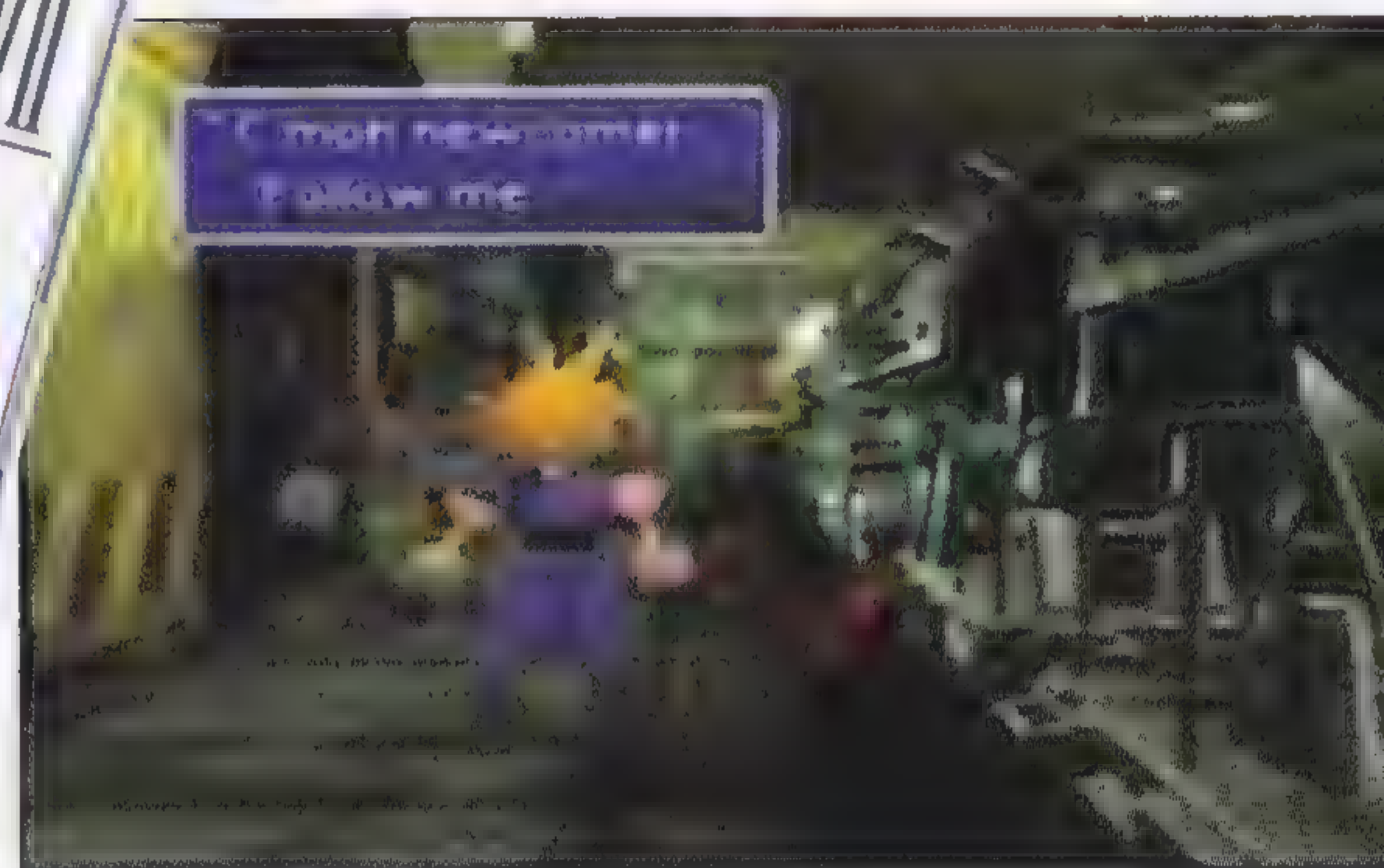
ALTERNATIVNO

SUIKODEN

Nedavno izašli FRP koji ima vrlo sličan način borbe, ali se po kompleksnosti ne može mjeriti s FF7.

ZANIMLJIVOSTI

Svi raniji nastavci ove igre objavljeni su u Japanu, i to za različite platforme (od igraćih konzola do PC-a). Neki dijelovi izdani su i na američkom tržištu, ali s pobrkanim rednim brojevima (četvrti nastavak izašao je kao FF2, a šesti kao FF3). Peti nastavak, koji je slovio kao najkompleksniji u cijeloj seriji, će uskoro doživjeti svoje reizdanje u PC i PSX verziji.



Određeni likovi vam daju pregršt korisnih savjeta i tehničkih informacija o igranju tako da nema bojazni da ćete se izgubiti, ne znajući što dalje napraviti.

CD-a, može prestati brinuti jer je igra u inozemnim trgovinama samo za 40-ak kuna skuplja od ostalih PSX igara na jednom CD-u (nadajmo se da će tako biti i kod nas). Kako završiti opis igre o kojoj bi se moglo pričati satima ili čak danima? *Final Fantasy 7* nije igra, to je svijet na 3 CD-a koji ćete, i nakon što igru odigrate, poželjeti istražiti u potpunosti. Da biste završili prvi CD, trebat će vam punih 15 sati igranja pod pretpostavkom da ste upoznati sa svim tajnama koje kriju mnogobrojni svjetovi ove igre. *Final Fantasy 7* je hit i budući klasik koji zaslužuje vašu pozornost i vri-

jedi svake uložene kune. Probajte... Zaljubit ćete se u ovu igru na prvi pogled i igrati ju do iznemoglosti. ☺

Internet Explorer

corner

Sve, ali baš SVE što želite znati o FF7 možete naći u *Final Fantasy 7 Webbing-u*. To je lanac WWW stranica koje imaju veze s ovom igrom. Lanac obuhvaća više od stotinjak siteova, čiji broj broj svakodnevno raste.

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/2212/webbing.html>

Final Fantasy VII Squaresoft

Igrano na:	PSX
Grafika:	87%
Zvuk:	88%
Igrivost:	94%
Druge platforme: (uskoro)	PC Win95

UKUPNO: 91%

HACKER

NARUDŽBENICA

ALGORITAM

MULTIMEDIA CENTAR

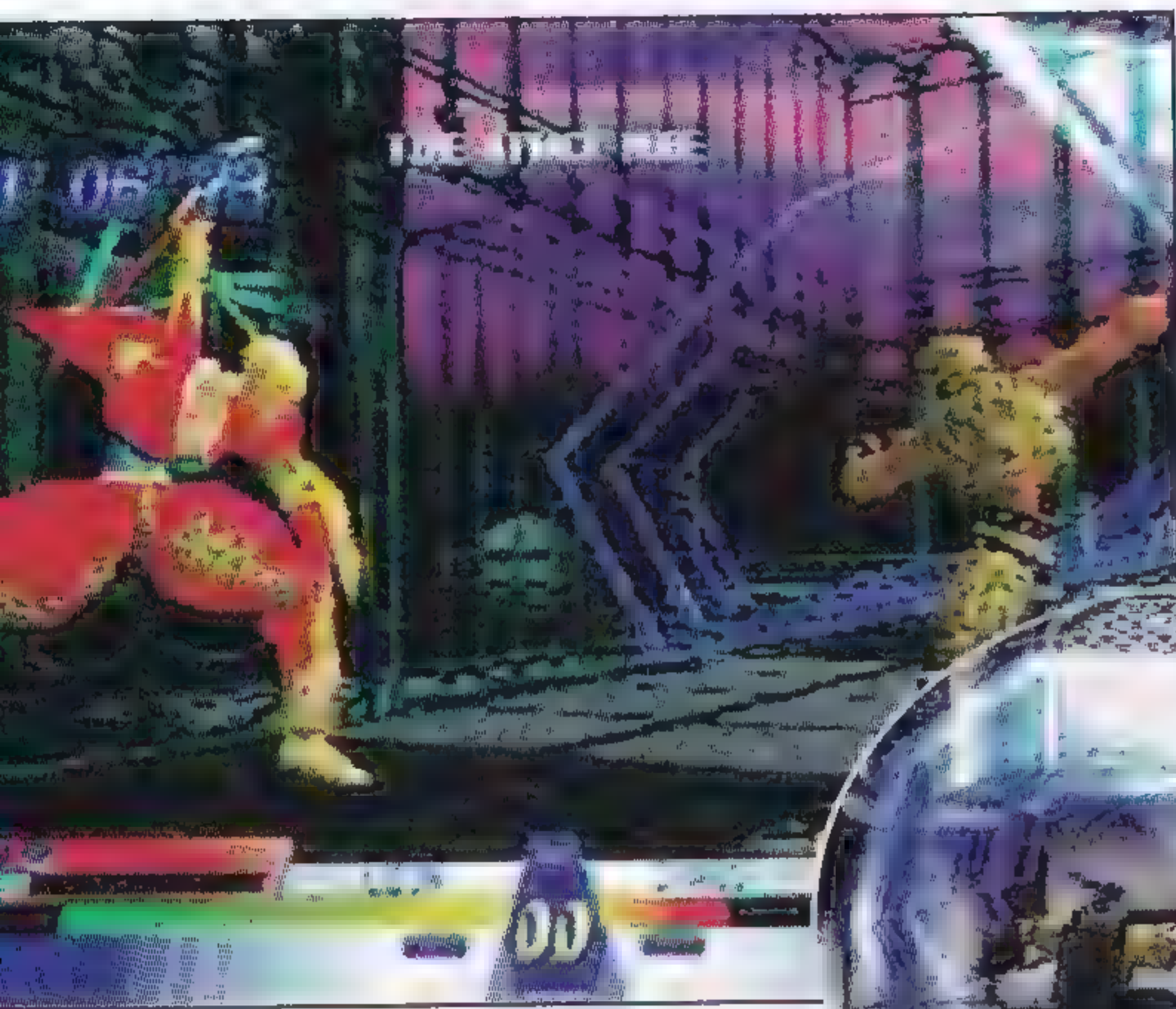
Gajeva 12
10000 Zagreb



PLAYSTATION

Battle Arena Toshinden 3: The Final Battle

Toshinden saga se nastavlja! Nakon poduže stanke, izašao je treći dio borbenog serijala kojim Takara želi pokazati zube najavljenom Tekken 3. Iako se radi o vrlo dobroj igri, to nije dovoljno da se s trona zbaci legenda poput Tekkena pa smo Beri prepustili čast da Toshindenu pokaže zube.



Ove iritantne "zastave" bi trebale predstavljati strašnu brzinu kojom likovi u Toshindenu 3 mašu oružjem. Nek' im bude...

Serijal *Battle Arena Toshinden* i *Tekken* igara je pokrenuo pravi val 3D tučnjava. *Toshinden* igre izdvajale su se naoružanjem likova - svaki je lik mahao nekim hladnim oružjem, a ne kao u ostalim 3D tučnjavama, gdje su svi bili goloruki. Dodatna oružja u dosadašnjim nastavcima nisu uspjela potući igrivost koja krasi *Tekken*, no svejedno se i u



Nije li ova eksplozija malo pretjerana?

trećem nastavku likovi sjeckaju i bockaju najrazličitijim oštricama. Doduše, i njih je zahvatio dodir modernizacije - neki su borci konačno nabavili vatreno oružje. Promjena kojom baš i nisam oduševljen je dug i vidljiv trag hladnog oružja kojim se razmahuju momci (i djevojke), što bi možda trebalo dočarati brzinu udarca, no mene više podsjeća

na zastave kojima mašu gimnastičarke na sletu.

U ovom nastavku *Toshinden*a možete birati čak 32 borca, (10 starih i 22 nova), a 4 od njih su tajni likovi do kojih se dolazi na poseban način. Svi su naoružani, a novost su super napadi kojih u jednoj borbi može biti isto onoliko koliko ima i rundi. Dakako, tu su i poznati desperation napadi koje pokrećete uvijek istom kombinacijom za sve likove (naprijed, natrag, naprijed, trokut), ali ih možete rabiti samo jednom u svakoj rundi (*Sophia* se više ne može okretati!). U ovakvim tučnjavama su najvažnije različite kombinacije udaraca (poznati comboi). Po mom mišljenju, tu se i krije najveća prednost *Toshinden*a 3 - njihovo je izvođenje posve pojednostavljeno a samim

tim je pojednostavljeno i izvođenje svih specijalnih udaraca. Grafika je bolja od one iz drugog nastavka, što u prijevodu znači - vrlo dobra. Tijekom nekih specijalnih udaraca ili većih eksplozija, zamračit će se pozadina, što pruža sekundu-dvije divnih animacija. Za razliku od igre, uvodna je sekvenca ružija i lošija nego ona u drugom nastavku. Izgled borilišta je neznatno izmijenjen - sada su tu i zidovi o koje ćete moći razbiti neprijatelja ili će vam, pak, poslužiti kao odskočna daska za sljedeći skok prije uporabe specijalnih udaraca.

I na kraju, vijest koja će obradovati sve ljubitelje brzih šora: *Battle Arena Toshinden 3* donosi nam iznimno brzo izvođenje u konstantnih 60 FPA-ova. Da bi se postigla ova brzina, uskraćeni ste za pozadinske texture i gouroud shadeing likova (za laike - sve je malo manje šareno), ali je zato animacija super-glatka i pokreti su puno izražajniji zbog jednostavne pozadine. Za one koji ipak vole bogatiju i masniju grafiku, tu je uobičajeni 30 FPS način, također vrlo brz i lijep, ali će vam izgledati pomalo nejasan već



Naša miljenica Eiji izvodi svoj još od prvog nastavka nepromijenjeni udarac.



Ovakva će kosa lako pokositi i 2 hektara u pola sata.

nakon nekoliko borbi. *Battle Arena Toshinden 3* će vam pružiti dobre sate zabave u ovim sumornim danima, pogotovo ako igrate protiv frendova. Postavlja se logično pitanje može li, nakon jedne ovakve igre, *Tekken 3* donijeti išta revolucionarno? Mi mislim da može jer je, nakon svih inovacija i dodataka, *Battle Arena Toshinden 3* ipak "samo još jedna šora".

Battle Arena Toshinden 3 Takara

Igrano na:	PSX
Grafika:	89%
Zvuk:	75%
Igrivost:	72%
Druge platforme:	N/A

UKUPNO: 82%

NARUDŽBENICA



Ovim kuponom neopozivo naručujem sljedeće CD-ROMove:

- | | |
|-------------------------------|--------|
| 1. Quake II..... | 327,98 |
| 2. Heavy Gear..... | 318,25 |
| 3. Zork Grand Inquisitor..... | 318,25 |
| 4. Fighting Force PSX..... | 443,63 |
| 5. Total Racing..... | 385,76 |
| 6. Toca Touring Cars..... | 318,25 |
| 7. Atomic Bomberman..... | 289,32 |
| 8. Redneck Rampage..... | 289,32 |
| 9. Incubation..... | 289,32 |
| 10. Blade Runner..... | 433,98 |
| 11. Red Alert Collection..... | 433,98 |
| 12. Lucas Archives 3..... | 433,98 |
| 13. Megapak 8..... | 385,76 |
| 14. Joint Strike Fighter..... | 407,94 |
| 15. Tone Rebellion..... | 385,76 |

Ime i prezime:

Ulica i broj:

Pošta i grad:

Telefon:

Vlastoručni potpis:

Za više od 1 kom. odobravamo 10% popust

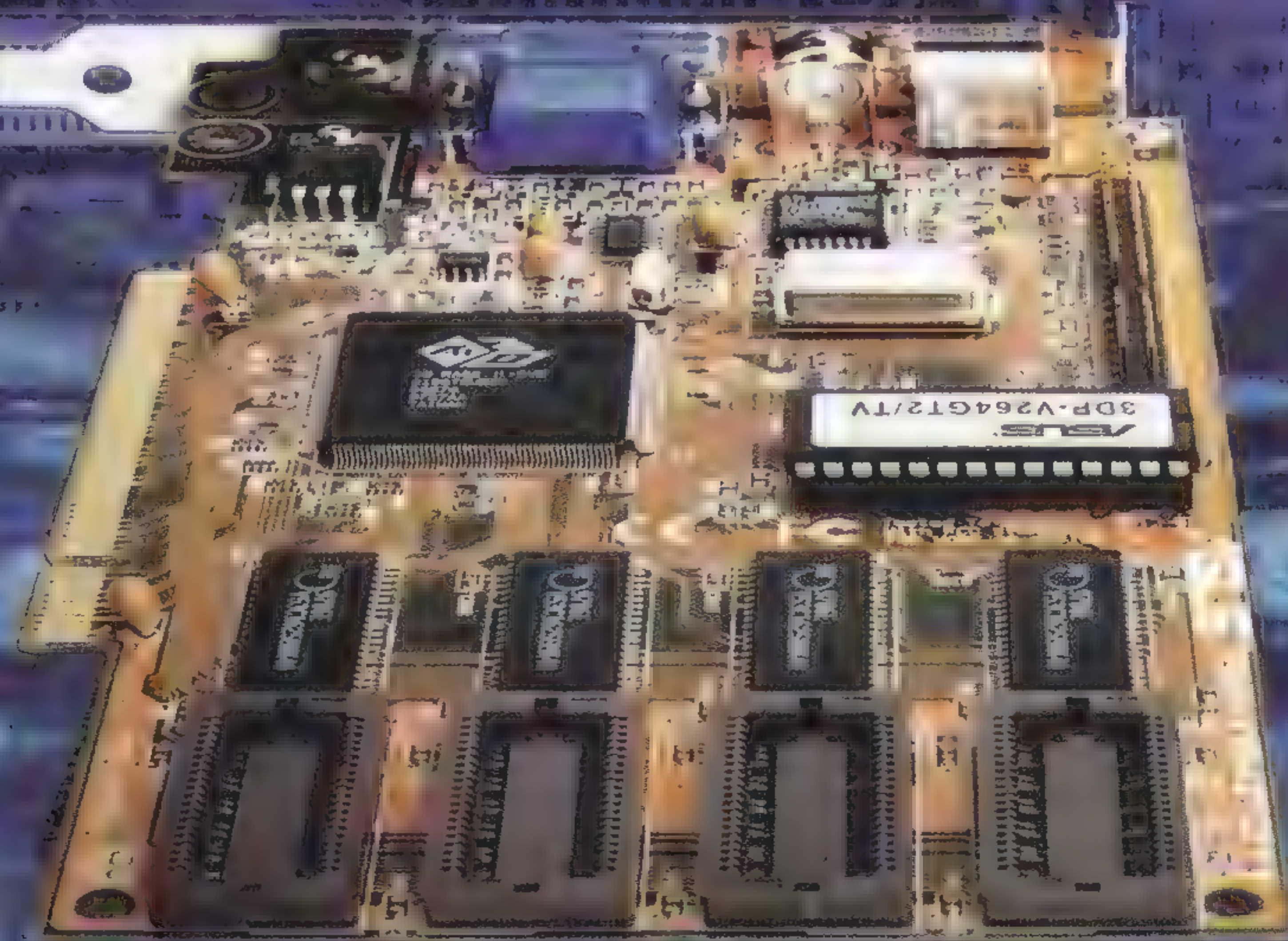
Poštarina 10 kn



Zastupstvo i distribucija

REN
PRO m

Best buy from ASUS-tec



VGA kartice, Matične ploče, Kontroleri

PROVJERITE ZAŠTO JE **ASUS** No. 1

REN
PRO m

Samobor tel/fax: 01 88 50 50, 88 49 43
Rijeka tel/fax: 051 87 15 40, 67 20 94
Split tel/fax: 021 37 14 56, 37 15 31

WING COMMANDER™

PROPHECY



"Doći će vrijeme
kada će nas onaj koji ima srce Kilratnija,
ali nije kilratnskoga roda, pročistiti vatrom.
I Kn'thrack, vrijeme velike tame će nastupiti."
Proročica Kt'lan, "Kameni svezak"

Legenda! Postoji li bolja riječ kojom bi se saželo ono što je Wing Commander saga uvijek bila i što jest? Ne postoji osoba koja se smatra zaljubljenikom u svemirske simulacije ili SF, a da ne dijeli mišljenje Daria Rakovca. Svi vi koji se s nostalgijom sjećate davnih dana kad se rodilo, tada čudo, a danas legenda, Wing Commander, osjećate se posebno vezanima uz igru koja se razvijala i rasla usporedo s vama, uz igru koja je bila i mnogo više od toga. Tada su igrači po prvi put na jedan poseban i jedinstven način stali u obranu svega svetog i borili se po svemirskim prostranstvima za osnovno pravo na život. Od pilota početnika pa do heroja Cristophera Blaira, živuće legende koja je nebrojeno puta spasila svijet kakvog ćemo tek poznavati, Wing Commander je uvijek, usprkos svim nedostacima, pružao neponovljivu zabavu.

Priča oko koje se vrti ova serija igara vezana je uz sukob Zemaljske konfederacije i okrutne mačkolike rase Kilrathbija. No, taj je krvavi rat tek pozadina. *Wing Commander* je tijekom vremena postao pričom o pukovniku *Blairu*, legendarnom *Tigrovom Srcu* i branitelju konfederacije čiji je životni put u posljednjem nastavku konačno dosegao puni krug. Od pobjeda u velikim bitkama, preko konačnog uništenja kilrathskog matičnog planeta pa do razotkrivanja zavjera unutar same konfederacije, gradio je svoju karijeru prošavši kroz sito i rešetko i konačno zaslužio mirovinu. U trenucima mira, kad su *Blairove* pustolovine prestale, pojavljuje se novo zlo - hladno, precizno i smrtonosno. Nitko ne zna što je i otkud dolazi. Još jednom, letачke će snage Zemaljske konfederacije iznijeti sav teret borbi. Hoće li *Blair* ponovno navući letачko odijelo? Nažalost, njegovo je doba prošlo. Novi će neprijatelj upoznati nove heroje i nove letjelice. Jedan od njih upravo je diplomirao na letачkoj akademiji i veseli se prekomandi na nosač *Midway*. Taj nadobudni mladac nosi prezime *Casey*. Sjećate li ga se, jednog od veterana s nosača *Tigrova Pandža*, na kojem je i sam *Blair* započeo karijeru. Dotični je i tada nosio isto prezime, no tada je bio poznatiji pod nadimkom *Iceman*? Da, u novom ćete *WC-u* biti sin ovog legendarnog asa koji je poginuo braneći Zemlju od *Kilrathbija* kada je *Caseyju* junioru bilo tek sedam mjeseci. Iako oca nikada nije upoznao, mladi je *Casey*, bez obzira na vlastite kvalitete, svoju letачku karijeru proveo u sjeni velikog oca. Hoće li se pokazati dostojnim

očevog imena? I opet, sve ovisi o vama!

Proročanstvo je ispunjeno!

Novi neprijatelj, novi heroj, novi pristup, nova izvedba... Općenito gledano, ključna je riječ kod novog *Wing Commandera* - novo. Tijekom godina, osobito u trećem nastavku, *WC* je zaslugom svog tvorca *Chrisa Roberta* prerastao u film. Nedostatak takvog pristupa koji se temelji na filmskim sekvencama i priči bio je gubitak igrivosti i pojednostavljenje same svemirske borbe. Na neki način, uništena je bit igre. Ovo posebno dolazi do izražaja u četvorci jer se igra pretvorila u gledanje filma s letачkim dijelom svedenim na puku formalnost. *Robertsova* megalomanija je išla tako daleko da se s petim nastavkom čak najavljivao igrani film istog naslova, no koliko to zvučalo atraktivno i privlačno, počela se gubiti sama bit igre. Svoju je popularnost *WC* serija izborila prije svega velikom igrivošću proizašlom iz kvalitete njenog borbenog modela. Od samih početaka, *WC* je rušio sve barijere, postavljao nove standarde i uvijek bio korak ispred konkurencije.

je. Pretvaranjem igre u interaktivni film, velik je dio magije nestao jer su igrači tražili akciju i uzbuđenje, a ne kino projekciju. Zbog toga je stari *Chris Roberts* dobio nogu, a *Origin* se odlučio vratiti korijenima i staroj, provjerenoj koncepciji. Novi *WC*, zbog toga, nema brojčanu oznaku nego se jednostavno zove *Proročanstvo* - riječ koju možemo shvatiti kao obećanje da će *WC* postati ono što je nekoć bio. Gledamo li tako, proročanstvo se definitivno ispunilo, a *WC 5* se više ne oslanja na filmove i tzv. interaktivne značajke. Umjesto toga, *Proročanstvo* ima, poput prvih nastavaka, priču koja se odvija linearno s igrom i igrač je ne može nikako mijenjati. Naravno, njen tijek ipak ovisi o vašoj uspješnosti u cockpitu, ali se smisao ne mijenja. Naglasak je opet na svemirskoj borbi, ovdje dovedenoj gotovo do savršenstva. Filmovi su, naravno, opet tu, no ovaj put služe samo povezivanju priče i vode vas kroz igru.

"Svemirska borba kakvu još niste vidjeli!"

Svemirska borba? Nju je zapravo vrlo teško opisati, treba je jednostavno vidjeti. Takva brzina izvođenja, ljepota prikaza i osjećaj

nazočnosti dosad nisu viđeni u svijetu računalnih igara. Čitava je igra, zapravo, slična velikoj renderiranoj animaciji. *3Dfx*, kralj 3D grafike, u ovoj igri pokazuje svu svoju snagu. Iako u pravilu ne vjerujem promidžbenim sloganima, moram priznati da je ovaj istinit. Naime, čim prvi put sjednete u kabinu vaše letjelice, shvatit ćete da ništa nije kao prije. *WC* serija uvijek se isticala vrhunskom grafikom i efektima, ali primjena *Voodooa* toliko je unaprijedila grafiku da se sve dosad viđeno čini kamenim dobom. Specijalni efekti, od eksplozija do odsjaja na staklu

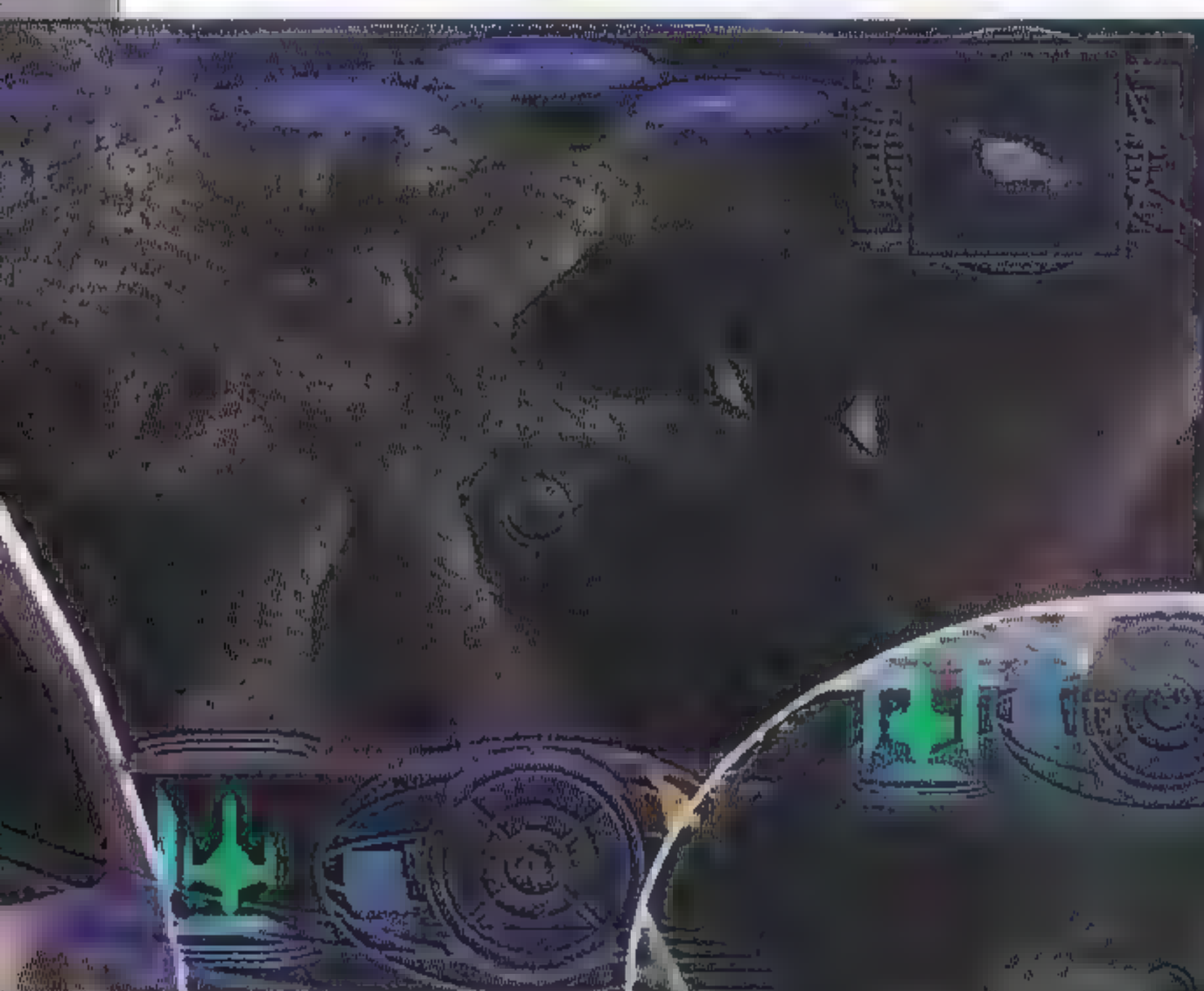


Razvojni tim *Proročanstva*. Kapa dolje dečki!

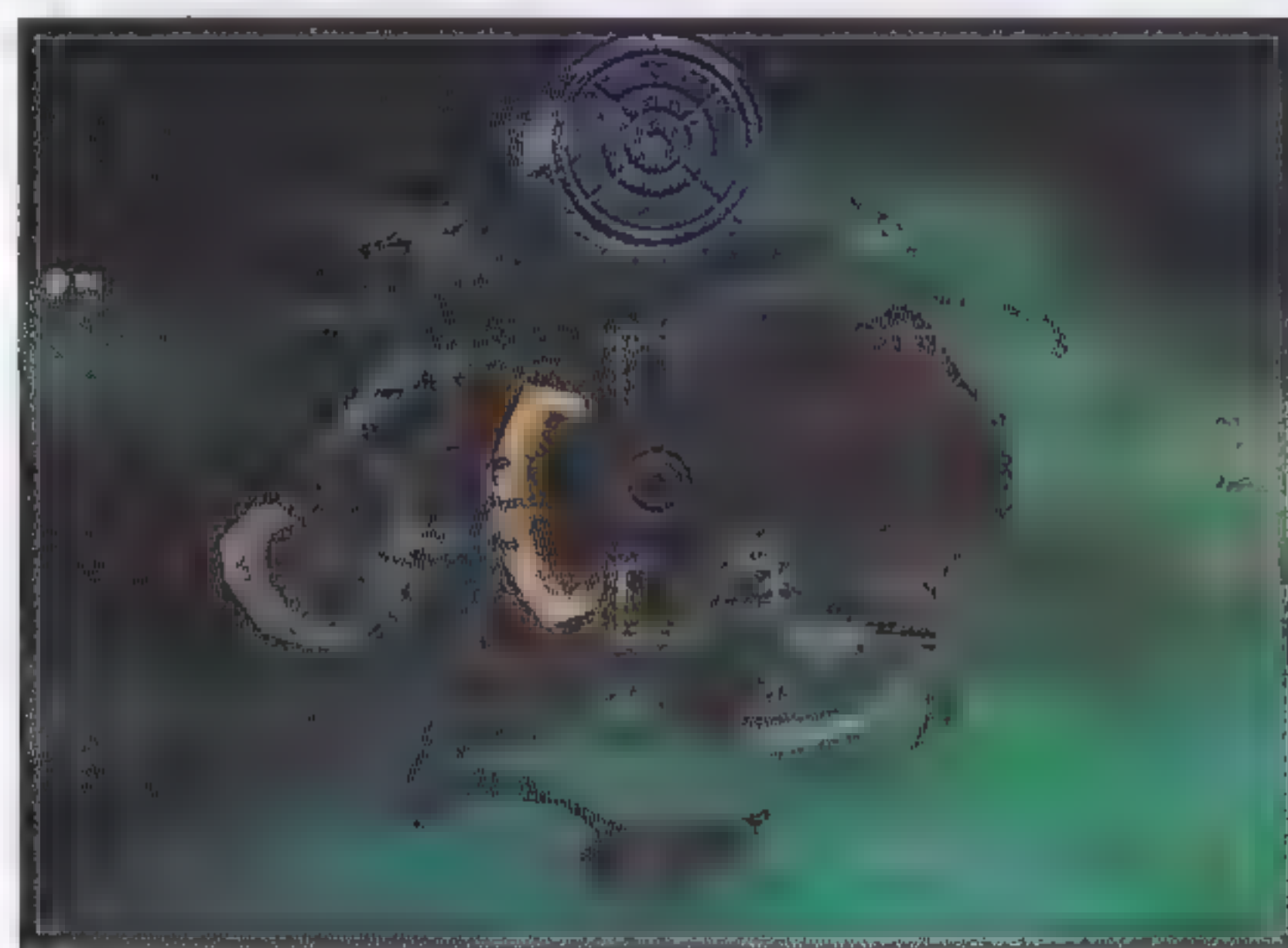




Ovako je to uvijek trebalo izgledati. "Kapitalni" su brodovi konačno dostojni svog imena, a borbe oko njih nalik su velikim svemirskim bitkama kakve smo dosad gledali samo u filmovima.



Neprijatelj na dvanaest sati! Look at the size of that thing!



Sipe, hobotnice... Da, definitivno su tu neki novi igrači.

kabine kad letite prema zvijezdi, toliko su dobri da više gotovo i nema riječi o simulaciji, učinit će vam se kao da ste uistinu ondje. Pored toga, novi WC nije više smješten samo u veliko crnilo, njegov okoliš sada krasi poza-dine koje daju takav osjećaj prostornosti i dubine da stvarno doživljavate udaljenost i veličinu prostora.

Nadalje, moćni hardver konačno dočarava realne proporcije velikih brodova pa vam se ne može dogoditi da u sekundi proletite pored ogromnog nosača. Svi su "kapitalni" brodovi, kao što vidite na slikama, ogromni, što svemirsku borbu čini još dražesnijom. Situacije u kojima ganjate neprijateljske lovce duž osi vašeg nosača i oko komandnog mosta kad prolazite između topovskih kupola na neprijateljskim fregatama su toliko dobre da ćete u prvih nekoliko sati igre jednostavno uživati u vizualnom doživljaju koji vam *Proročanstvo* pruža. Po prvi

put stvarno imate osjećaj veličine, masivnosti, što daje takvu realnost da je sve drugo u usporedbi s tim smiješno. Najbolje od svega je što, zahvaljujući 3Dfx-u, nema nikakvih usporavanja. Svi znamo što se događalo nekoć, kad biste došli blizu nečeg iole većeg od lovca - igra se pretvorila u *slide show* i najčešće ste završili u oplati broda. Sada je to davna prošlost jer sve teče jednako glatko, gdje god bili. No, kvaliteta WC5 leži najmanje u izgledu.

Prijašnjim nastavcima smo najviše zamjerali nezanimljiv dizajn misija, no sada je to iz korijena promijenjeno. Misije su vrhunski osmišljene, a slijed i vrste zadataka su potpuno logični i mogu se shvatiti realno. Od početka do kraja, nema misije za koju biste imali osjećaj da je umetnuta samo da popuni prazninu. Sve su vrlo doradene, kompleksne i teške, a igra je (baš kao i njeni prethodnici) uistinu izazovna. Zbog toga vam preporučam da posjetite simulator i prođete par misijica, makar da dobijete osjećaj za brzinu kojom se borba u *Proročanstvu* odvija. Konačno se vratio i prikaz cockpita koji je u četvorci toliko nedostajao. Sada je to izvrsni virtualni cockpit koji se trese, osvjetljava i trza kad izvodite složene manevre. Realno gledajući, WC 5 nema nedostataka, a izvedba je dovedena do savršenstva - sve u svemu, to je *THE svemirska igra današnjice*.

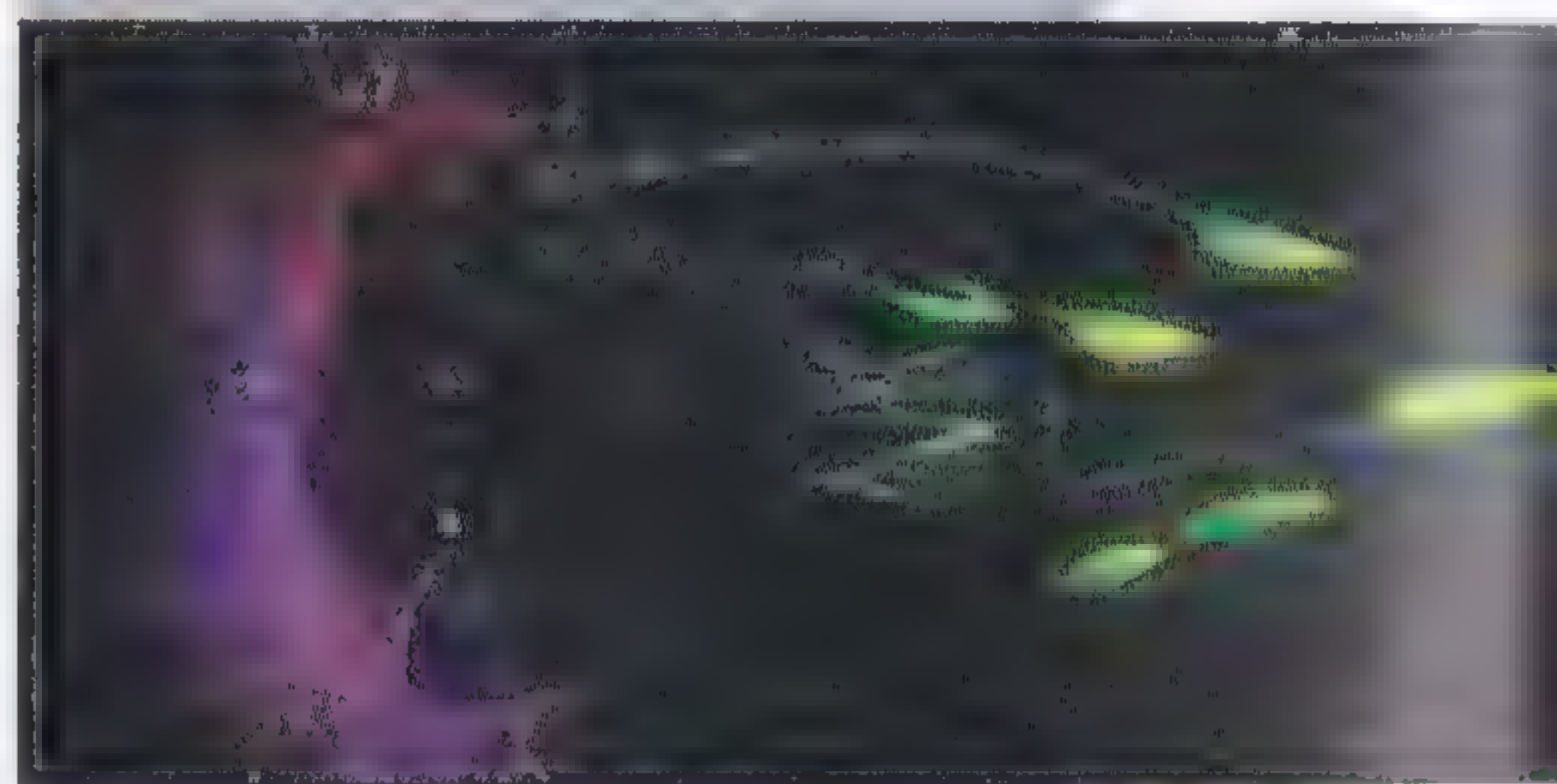
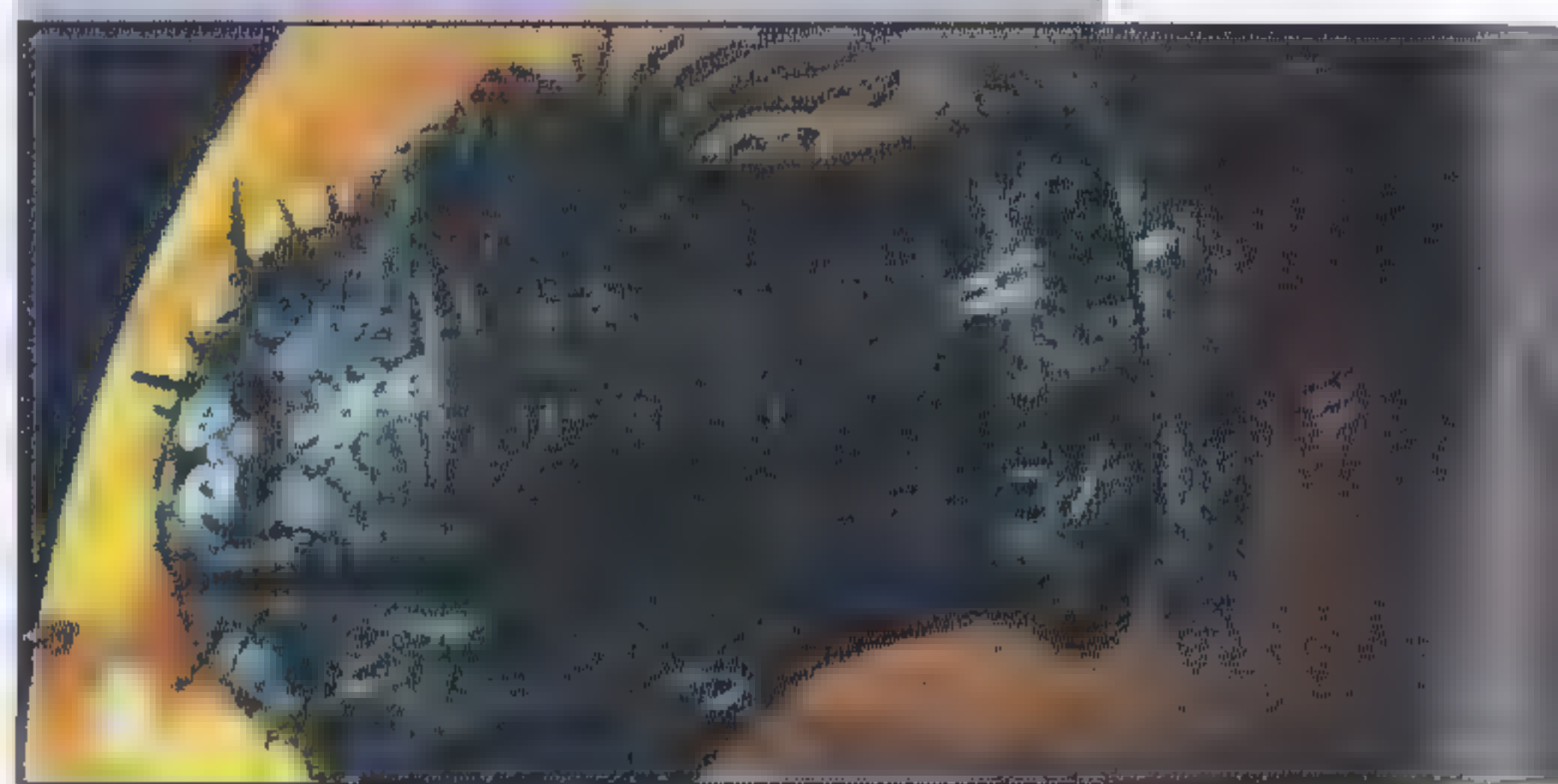
Što je s filmom?

Filmski su dijelovi, što je bilo za očekivati, ostali integralnim dijelom igre no, kao što sam spomenuo, oni više nisu njen glavni nositelj. Ravnoteža između borbenog i filmskog dijela je postignuta i WC je ponovno igra.

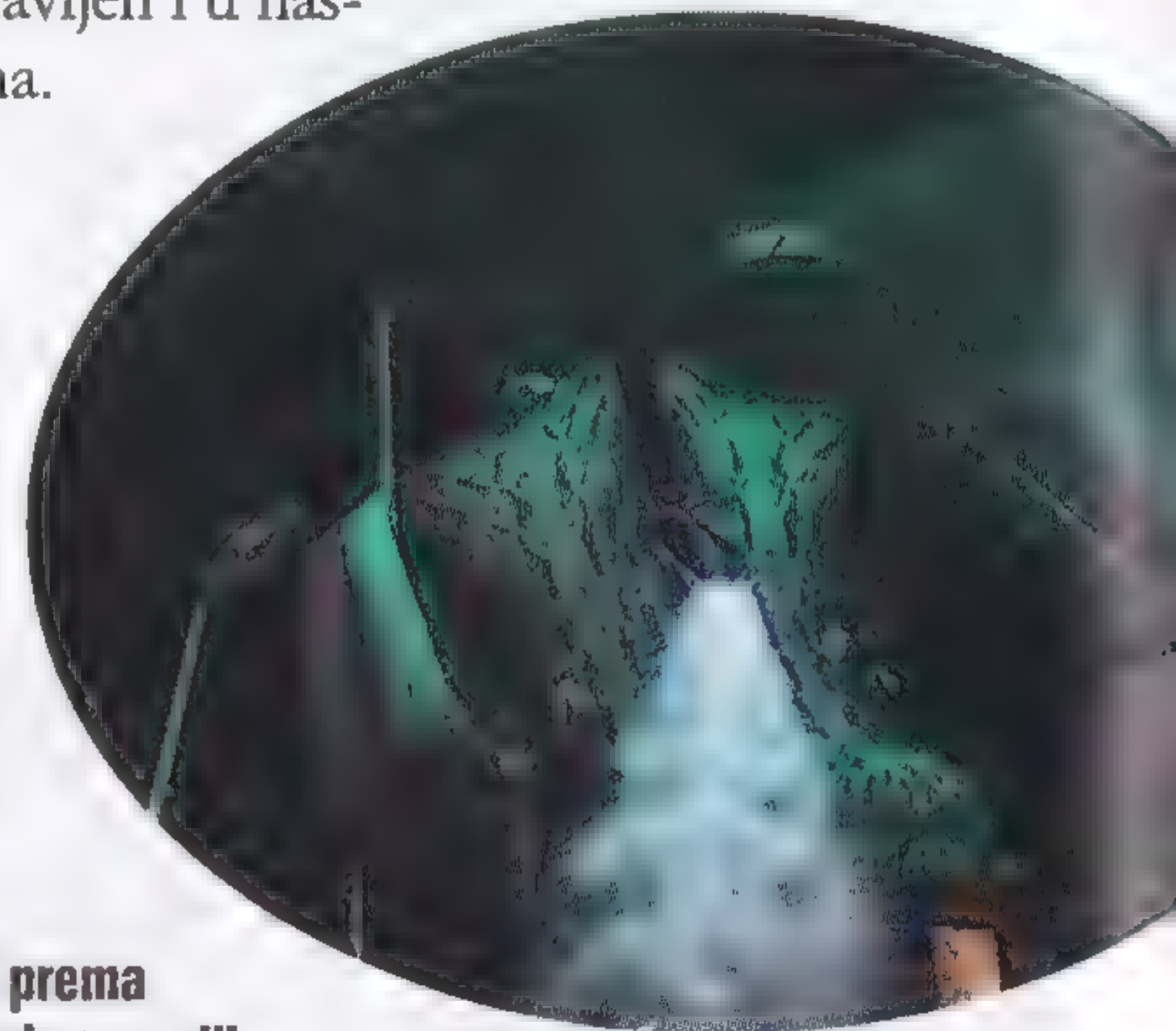
Filmski dio svakako zaslužuje pozornost, ako ni zbog čega, ono zbog kvalitete. Već

Novo zlo za petama!

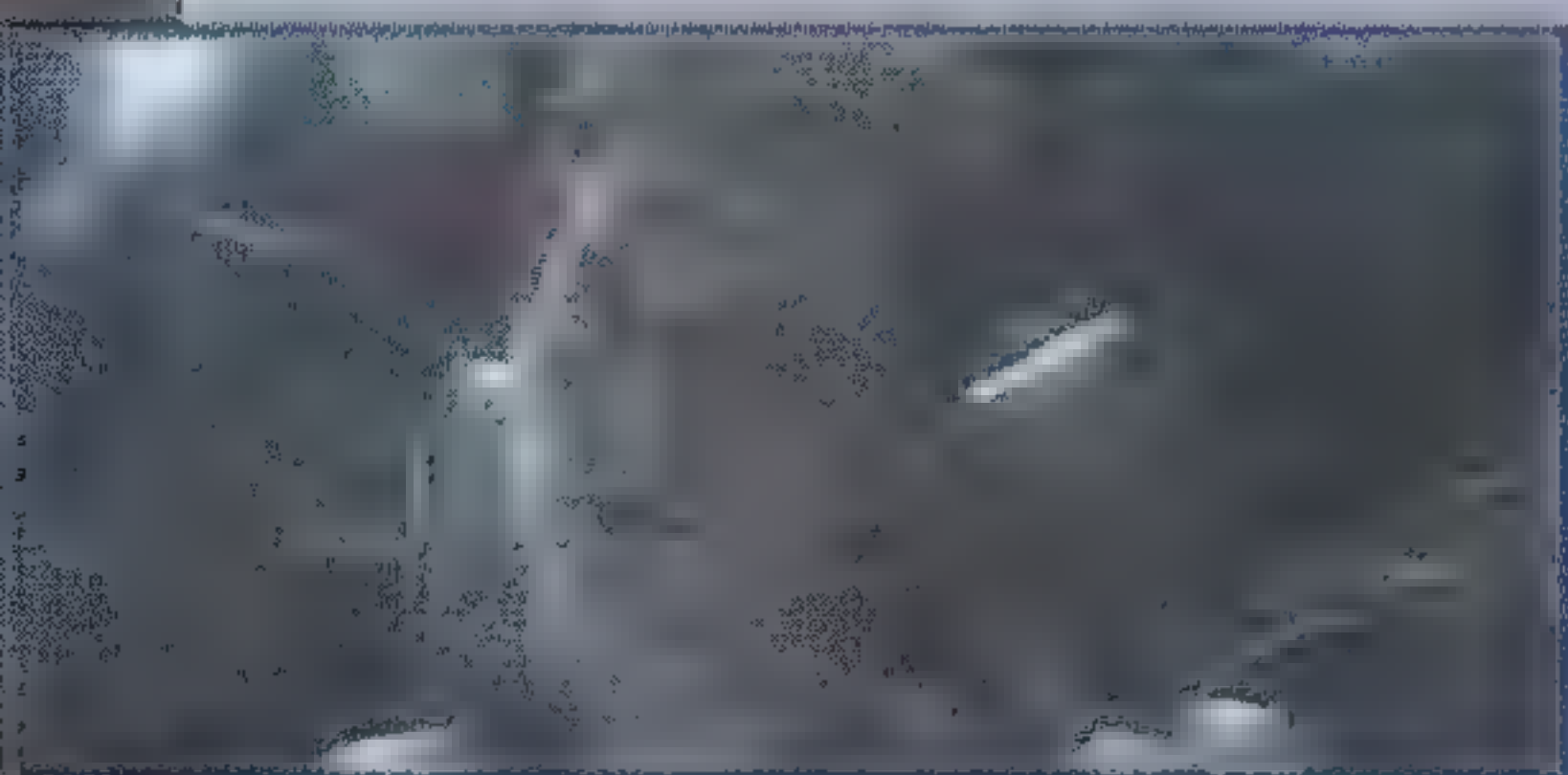
Nove je neprijatelje, zajedno sa svom njihovom tehnologijom, dizajnirao poznati "vizualni futurist" Syd Mead koji je prije mnogo godina s Ridleyem Scottom radio na *Blade Runneru*. Njegova je vizija izvanzemaljske opasnosti prilično "organska" i u skladu je s vladajućim trendom koji izvanzemaljsku tehnologiju vidi kao spoj organske tvari i stroja. Sami neprijatelji nalik su kukcima dok su im letjelice i tehnologija skoro istovjetne hobotnicama, sipama i sličnim morskim životinjama. No, tko su oni i otkud dolaze, u ovom *Wing Commanderu* nećete naći odgovor. Radujte se, zato, novim *Wing Commanderima* koji će definitivno uslijediti.



je WC 3 prednjačio kvalitetnom glumačkom postavom koja ga je izdigla iznad konkurencije, a trend je nastavljen i u nastavcima.

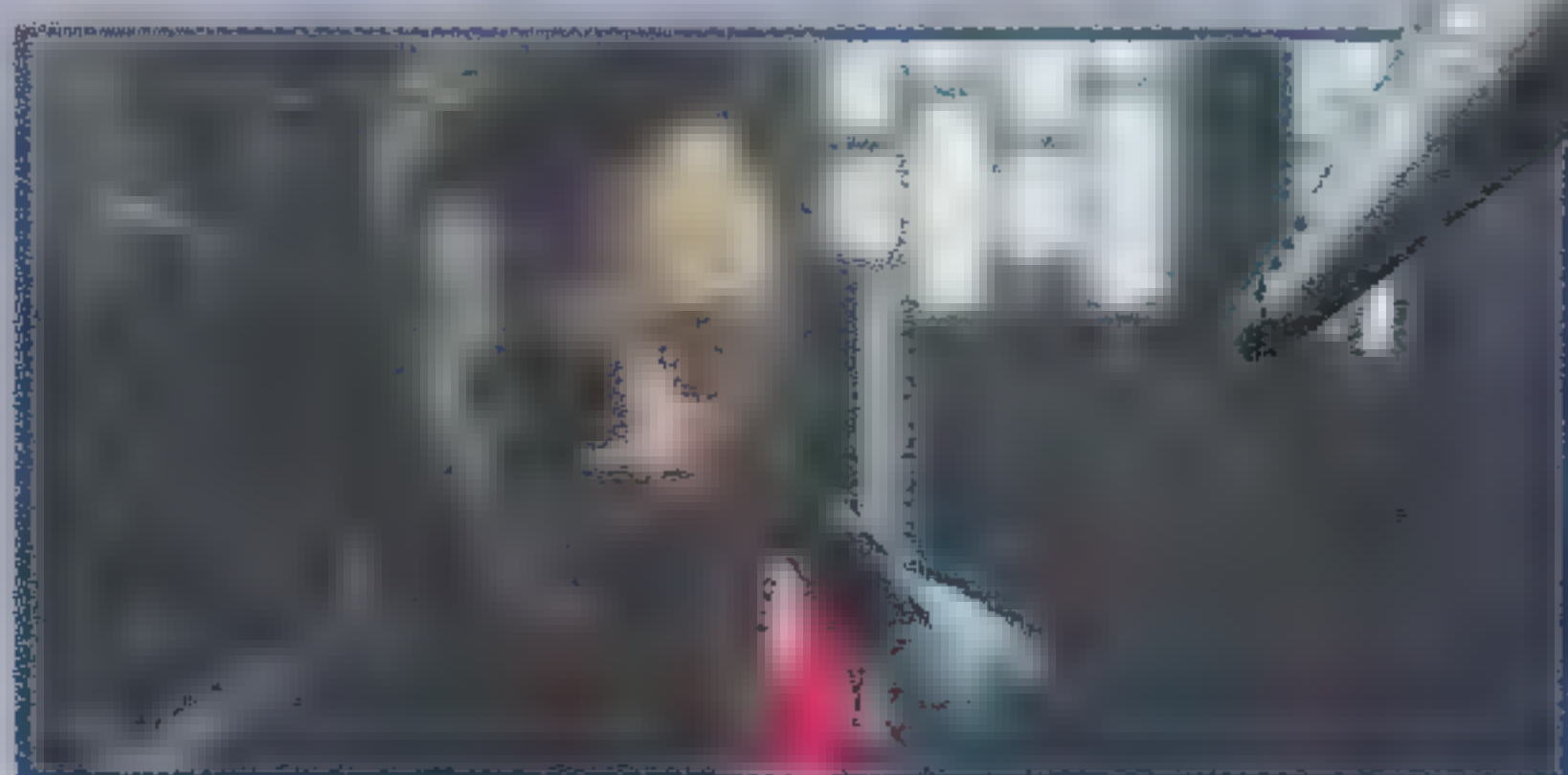


Raketa prema cilju i raketa u cilju. Uživajte u hardverski podržanim efektima dima i svjetla.



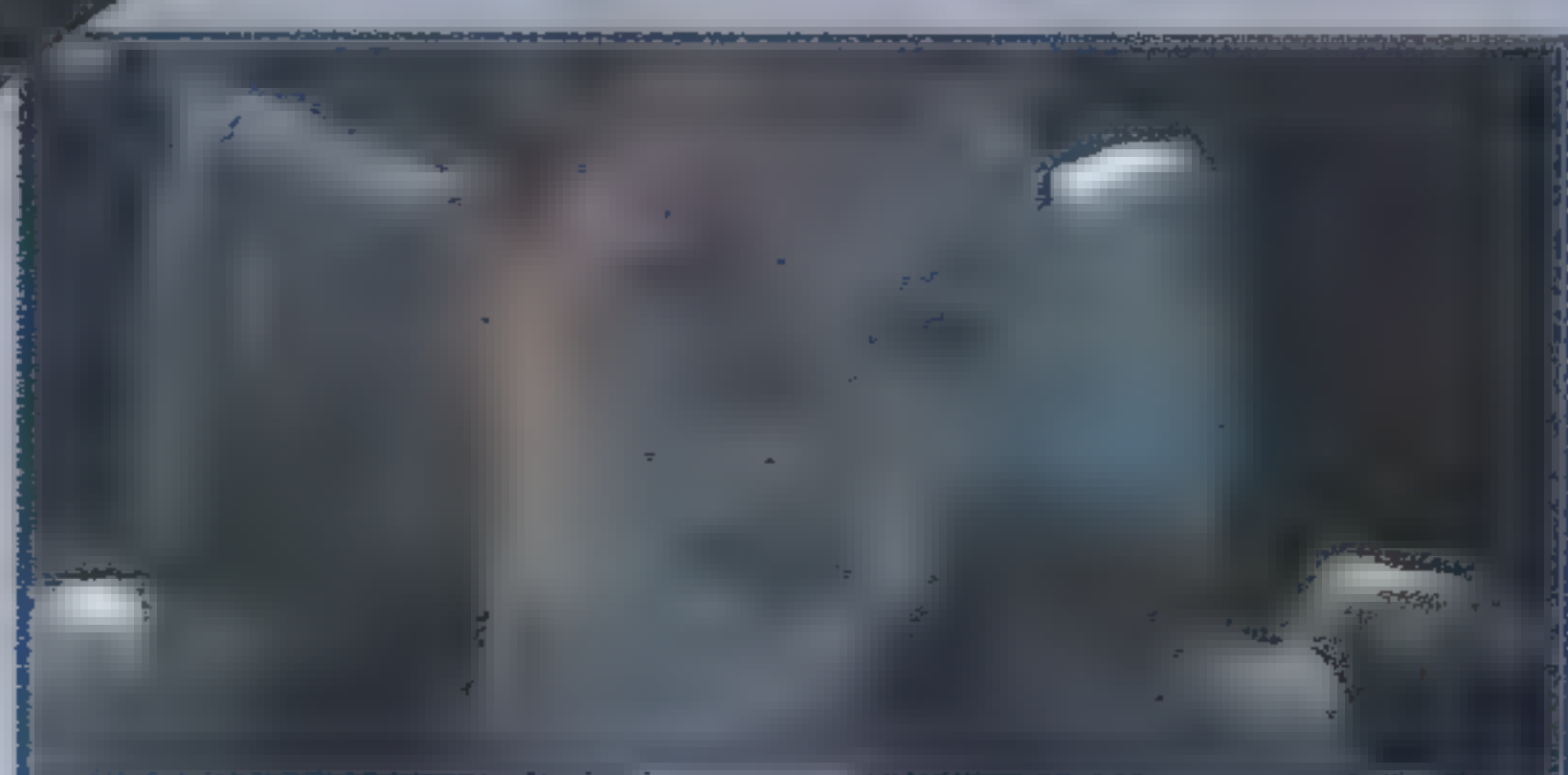
Lt. Lance Casey

Vaše drugo ja. Sin legendarnog Icemana koji će konačno izaći iz očeve sjene i dokazati sve svoje kvalitete.



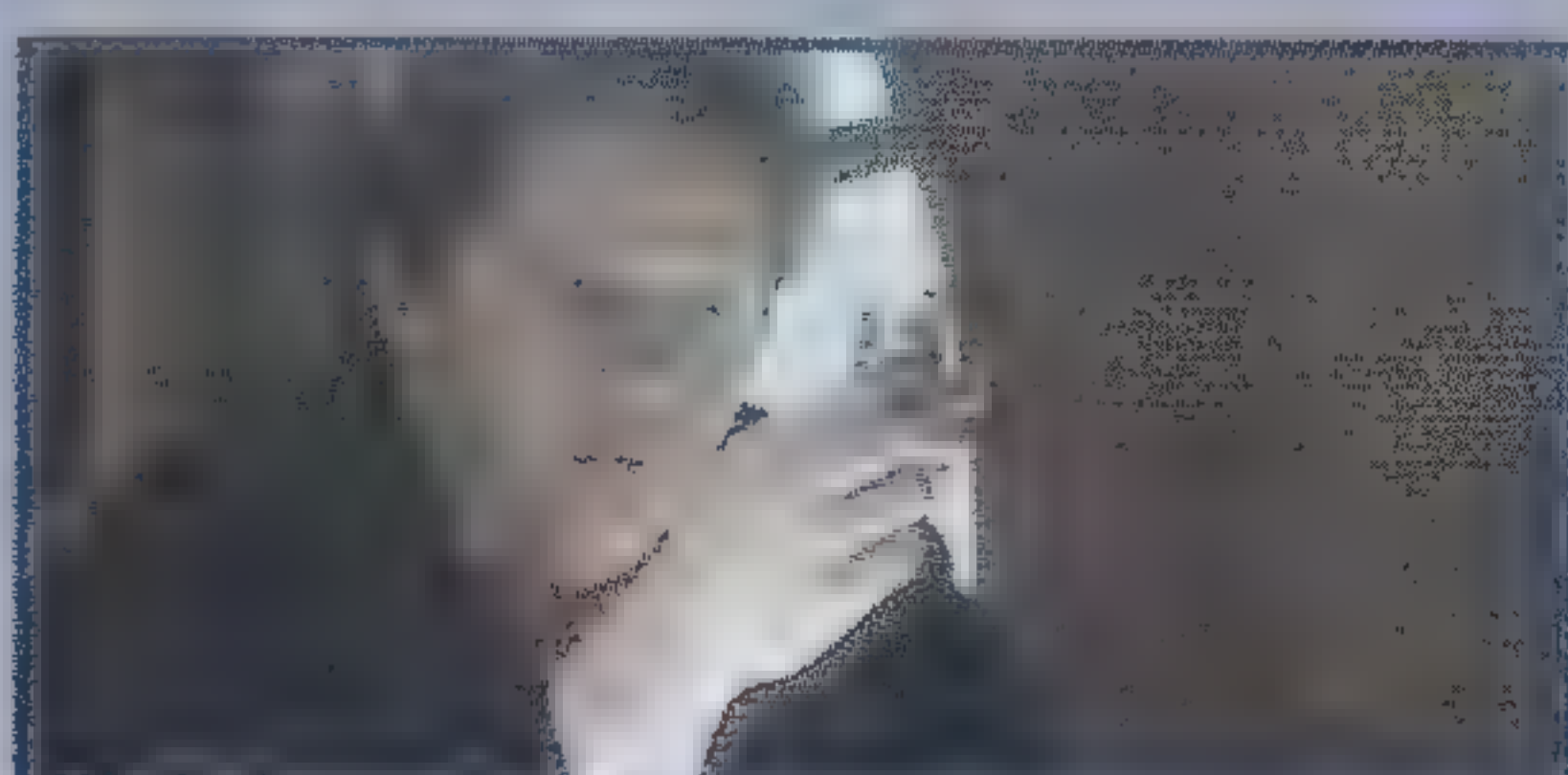
Comm. Christopher Blair

Čovjek čije je vrijeme na izmaku. Ratni heroj s najviše odličja zarađenih u ratu protiv Kilrathja i opet će imati presudnu ulogu za pobjedu Zemljana.



Lt. Jean Talvert

Vaš prvi zapovjednik eskadrile bit će ova ljepotica. Osim izgleda, ova cura ima i znanje.



Maj. Todd Marshall

Što bi WC bio bez Maniaca? Uvijek divlji i razdani Maniac suočit će se s odgovornošću zapovjednika eskadrile. Eto rezultata!



Eksplodije su vrlo realne i "volumentozne" tj. više nisu predstavljene plošnom bitmapom, već trodimenzionalnim udarnim valom.

U *Proročanstvu* ćete ponovno sresti poznata lica: *Blaira* (on je inače prešao u odjel za istraživanje i razvoj, a vaš je nosač, *Midway*, uglavnom njegova zasluga), *Maniaca* i *Rachel* (da, *Ginger Lynn* se vratila) i mnoge druge koje ćete tijekom igre dobro upoznati. Kad sam počeo pisati ovaj tekst, odlučio sam da neću govoriti o priči jer je toliko dobra da ne želim pokvariti iznenađenje. Umjesto toga, samo ću reći da će *Blair* ponovno imati vrlo važnu ulogu u igri. Što se tiče hardvera, tko je čuo za *Wing Commandera*, čuo je i za njegovu

Neprijateljska vrata. Jednom kad ih uništite, dobili ste bitku. Jeste li dobili rat, budućnost će pokazati...

glad. Stoga vas neću time mučiti, svu ću žalopojku svesti na preporuku – nabavite 3Dfx. Imate li već neku od ubrzi-vačkih kartica, tada gotovo da nema potrebe za bilo kakvim preporukama. *Origin* nam je ovom igrom pružio priliku da upoznamo WC svijet na način na koji to dosad nije bilo

moгуće.

U ovom me trenutku čak i strah pomisliti kako će jednog dana izgledati neki novi nastavak. Taj će doći i brže nego se nadamo jer *Wing Commander: Prophecy* otvara velik broj pitanja i pruža mnoge mogućnosti koje ćemo, sasvim sigurno, zajedno uskoro istražiti. Pandorina je kutija otvorena, trebamo samo čekati da sva njena čuda izađu. ☺



Licem u lice s neprijateljem. Gadan tip, zar ne?

Zahvaljujući harverski podržanoj 3D grafici, konačno su u *Wing Commanderu* pogođene prave proporcije objekata. Tako vam se više ne može desiti da u hipu projurite pored svemirske krstarice koja je veća od vas za nekoliko redova veličine.

Ništa ljepše od vraćanja kući nakon obavljena posla!



Multiplayer?

Osim WC filma, jedna od najnavljivanijih stvari bila je mogućnost igranja više igrača ili multiplayer mod. Nažalost, od toga se moralo odustati jer bi razvoj odložio izlazak igre za dobrih nekoliko mjeseci, što tržište nije dopuštalo. Hoće li se uskoro pojaviti multiplayer patch, ostaje da se vidi, no teško mi je vjerovati da bi netko uspio napraviti kvalitetni multiplayer ove kvalitete prikaza. Tko zna? Možda nam budućnost nosi još divnih stvari.

W. C.: Prophecy Origin

Igrano na:	P200MMX, 32MB
Grafika:	95%
Zvuk:	90%
Igrivost:	90%
Min. konfiguracija:	P133, 3Dfx, 16MB
Druge platforme:	N/A

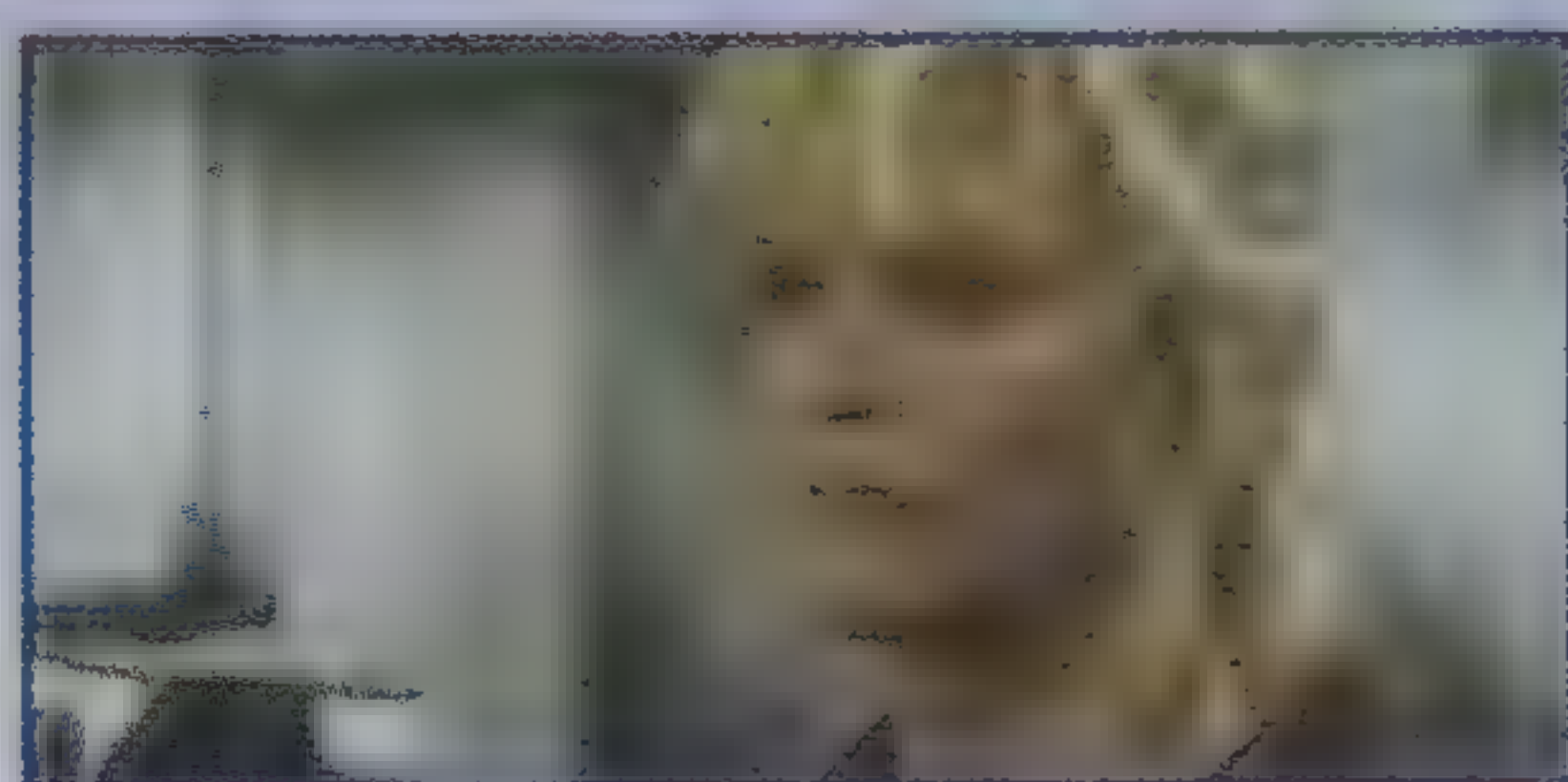
UKUPNO: 95%

Opći dojam:
Najbolji simulator svemirske borbe ikad!



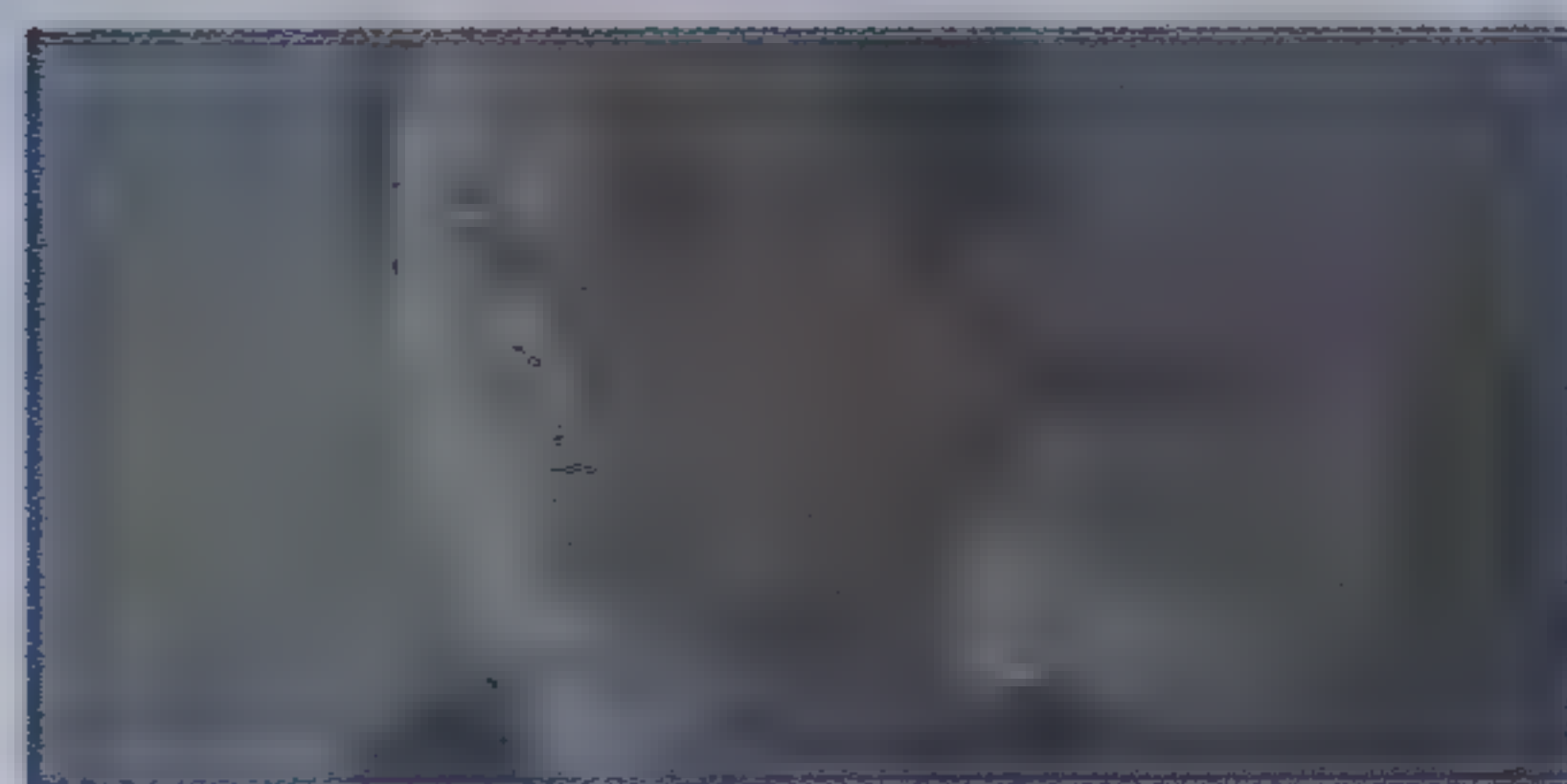
Lt. Maxwell Garrett

Maestro je Caseyev najbolji prijatelj još s akademije. Ostati će s njime do kraja!



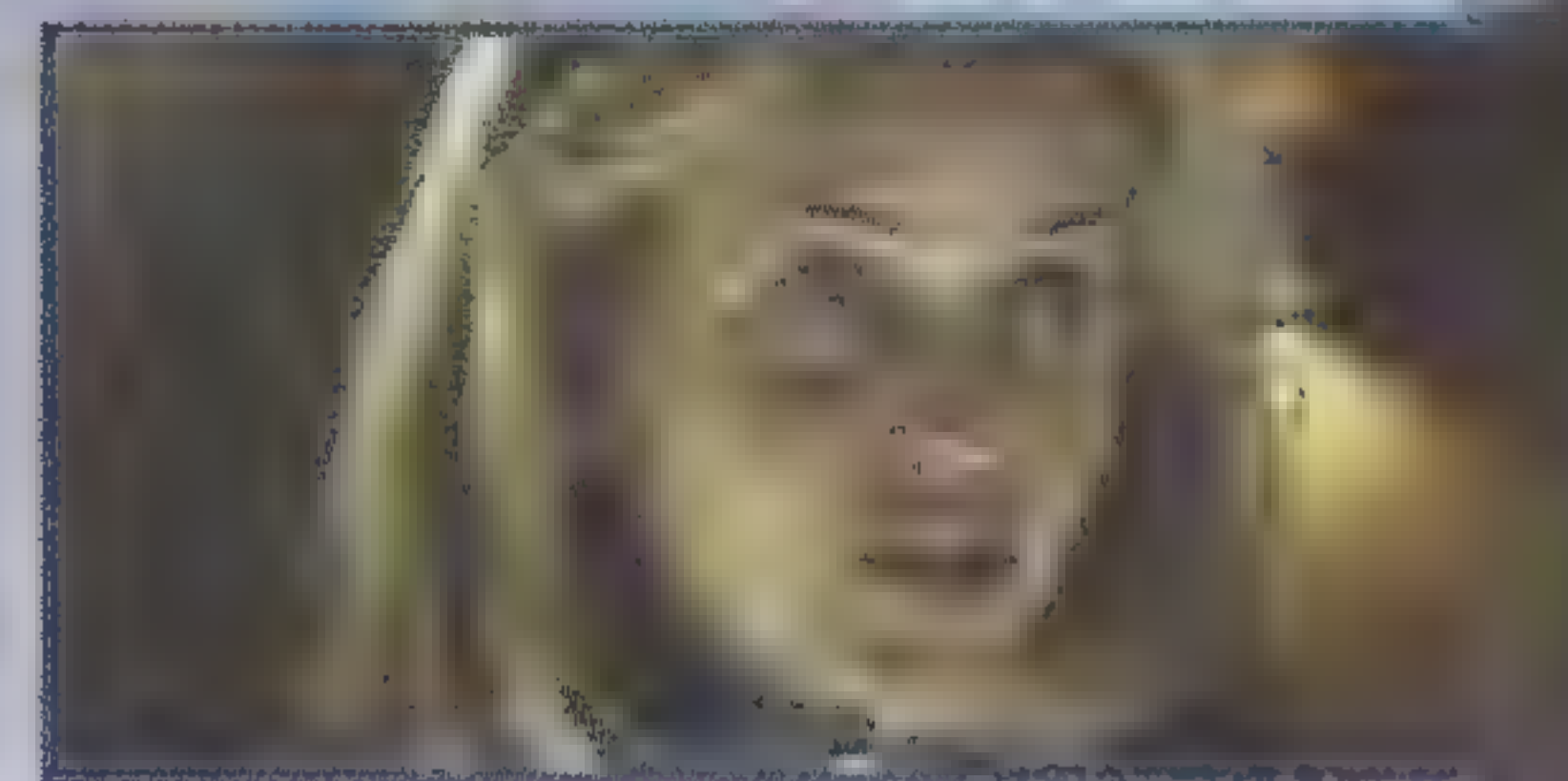
Rachel Coriolis

Bivša zvijezda "onih" filmova opet će se brinuti o tome da vaš brod obavi zadatak i vrati se u jednom komadu.



Col. Jacob Manley

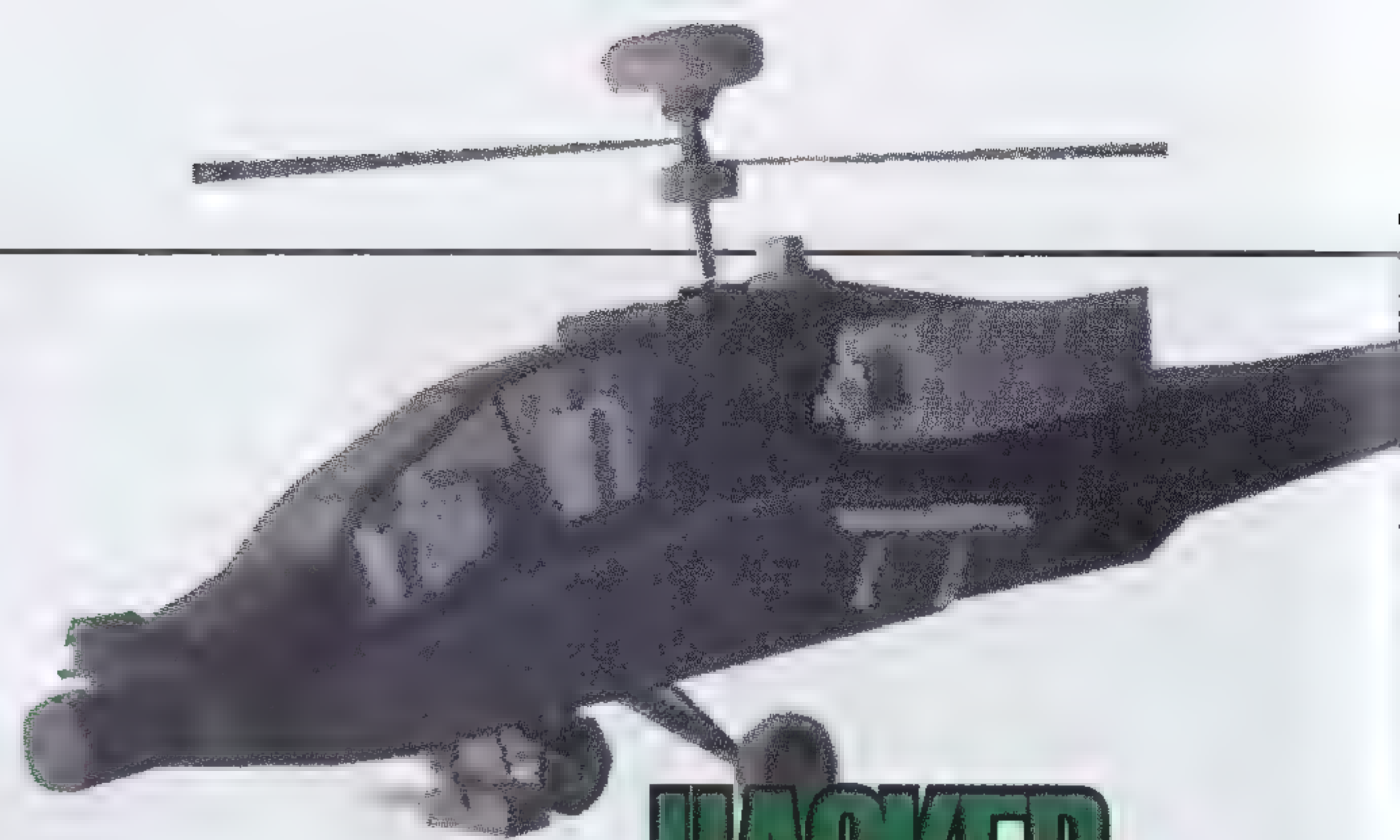
Hawk je jedan o tvrdokornih ratnih veterana kojeg je zanatu učio nitko drugi doli vašeg oca!



Lt. Com. Aurora Finley

Mozak operacije i vođa znanstvenog tima bit će ova inteligentna plavuša. Tko kaže da toga ima samo u bajci? Ima i u igri.

Longbow 2



HACKER
IGRA

Suradnja izdavačke kuće Jane's i Electronic Artsa nije nikakva novost. Vrhunski naslovi proizašli iz tog saveza dokaz su kvalitete obaju partnera. Jedan od najboljih i najvećih hitova bio je svakako Apache Longbow - svojedobno apsolutno najbolja simulacija borbenog helikoptera H-64 koju je krasila iznimna realnost, pregršt dobrih i vjerno osmišljenih misija te poslovično dobra grafika. No, razvojni tim zaslužan za Longbow nije odmarao, odmah po izlasku igre krenuli su izradu nastavka. I to dobrog nastavka. Toliko dobrog da je čak i superkritični Dario Rakovac bio primoran skinuti kapu programerima Electronic Artsa i proglasiti Longbow 2 Hack igrom.



Jedna od prekrasnih panorama koje ova igra uzima zdravo za gotovo.

lacije će biti toliko realne da ćemo se konačno moći s užitkom letjeti zaboravivši na trzavu, pikselastu prošlost. No, poboljšanja se ne odnose samo na grafiku.

Skoro savršeno

U novom Longbowu više niste ograničeni samo na klasičnog Apachea, sada možete letjeti trima borbenim helikopterima: OH-58D Kiowa Warrior izviđaču, transportnom UH-60L Blackhawku i, naravno, AH-64D Longbow topovnjači, što će se značajno

odraziti i na vrste dostupnih misija. Osim izravne podrške zemaljskim trupama i patrolama, čeka vas i izviđanje terena te prijevoz ili izvlačenje trupa i materijala.

Uvidjet ćete i sami koliko je značajan helikopter u današnjem modernom ratovanju. U ovoj igri više niste individualist, vodit ćete cijelu eskadrilu, pa će ključna biti vaša taktička sposobnost i lukavo upravljanje resursima (nostalgicari će se s radošću prisjetiti Gunshipa 2000). Kao i u Gunshipu, čitavu misiju možete planirati sami. Od izbora i dodjele helikoptera i naoružanja do određivanja navigacijskih točaka i pojedinih zadataka, sve ovisi o vama jer imate svoju ekipu i određeni broj helikoptera koje raspoređujete kako situacija nalaže. Upravlјati možete bilo

piksela, nema nazubljenih linija, sve je to netragom nestalo i zamijenjeno divnom mekoćom Voodoo magije. Objekti u igri su onakvi kakvi bi i trebali biti, a sjenčanje je izvedeno vrhunski. Letite li noću, vidite realne eksplozije koje osvjetljavaju objekte, ispalite li raketu, zadivit će vas dimni trag koji ostaje iza nje, a lens flareovi koje baca sunce i pokoji projektil su nevjerovatno impresivni. Prva simulacija koja je iskoristila sav potencijal 3Dfx-a otvorila je put u svijetlu budućnost. Budu li i sve buduće na ovoj razini, simu-

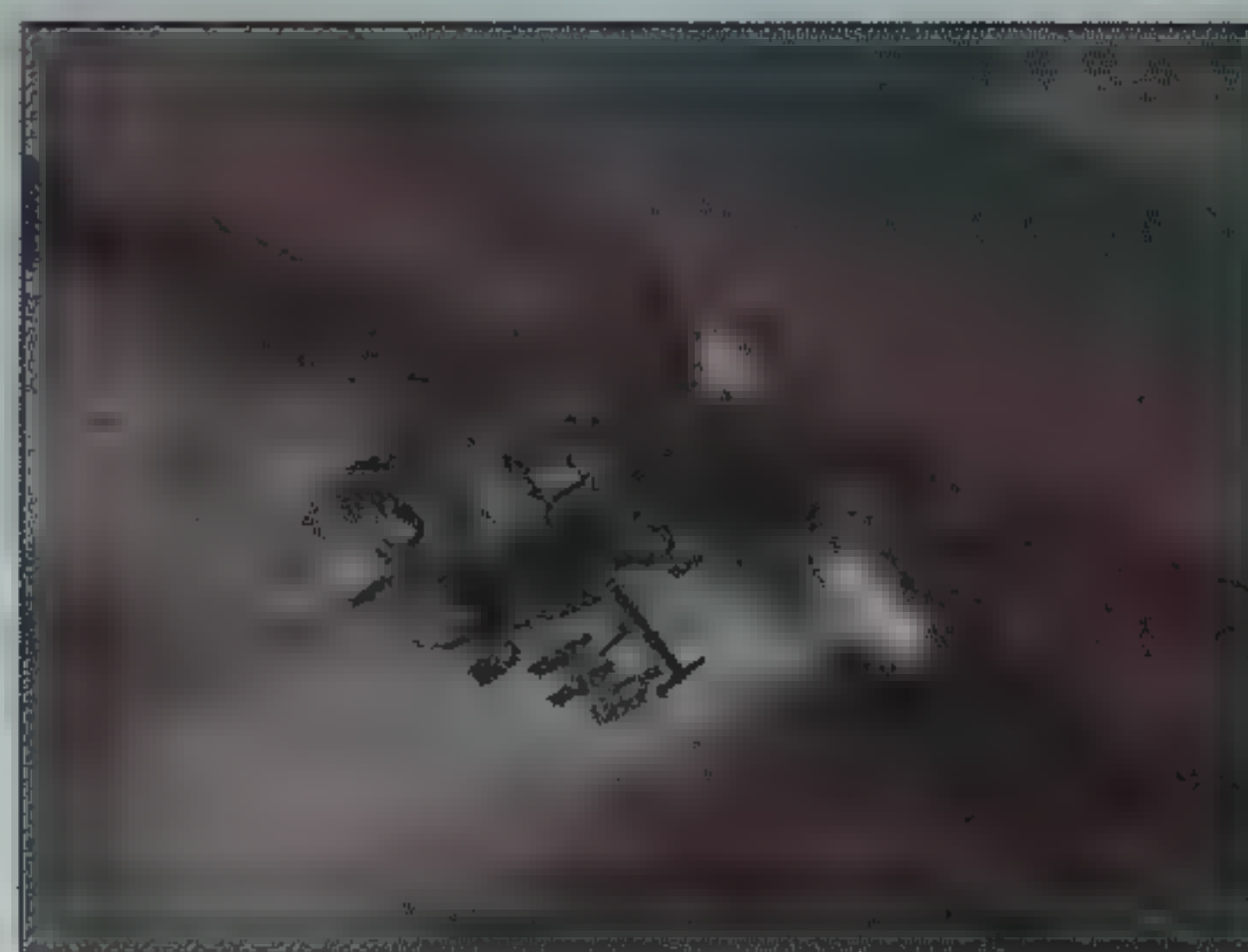
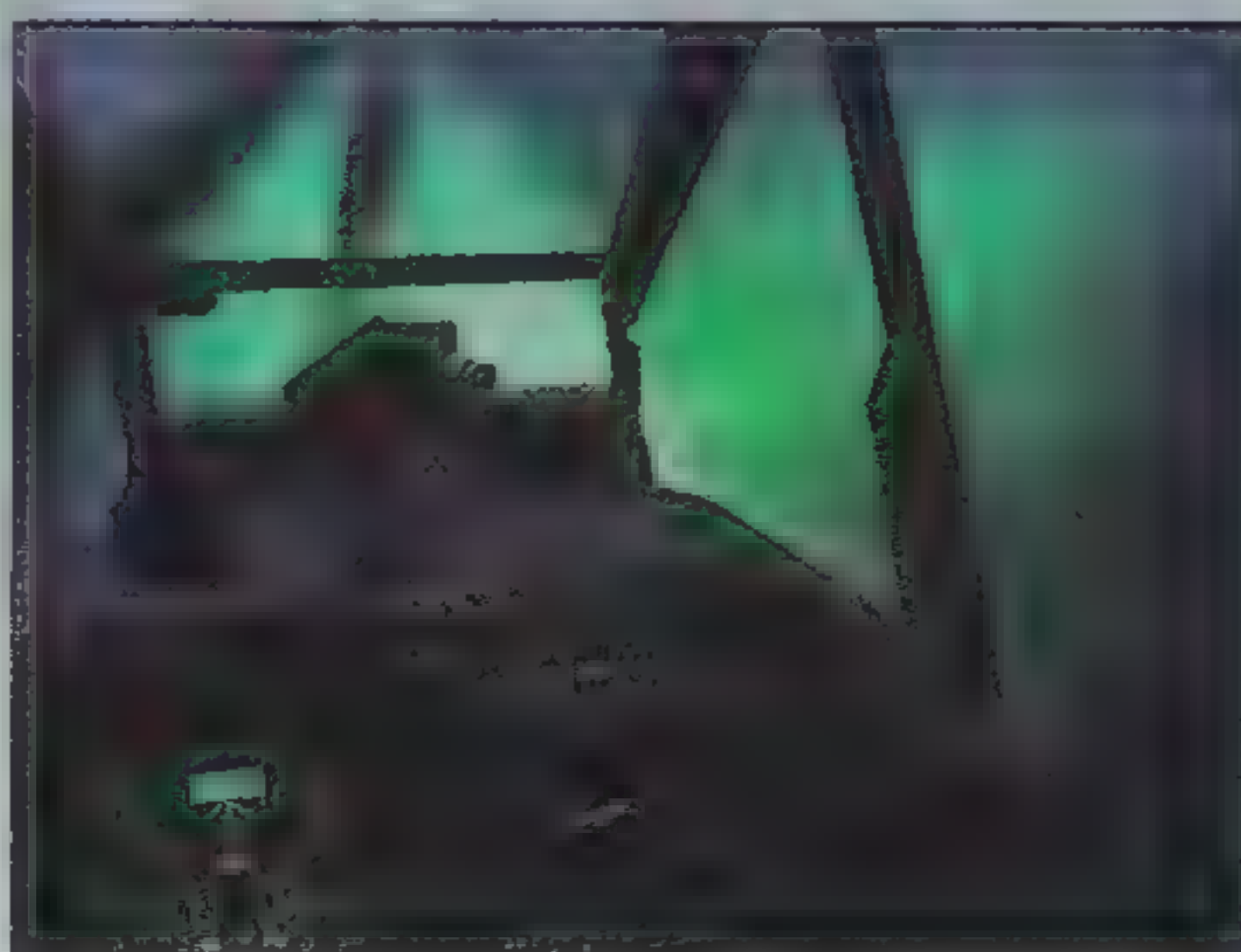
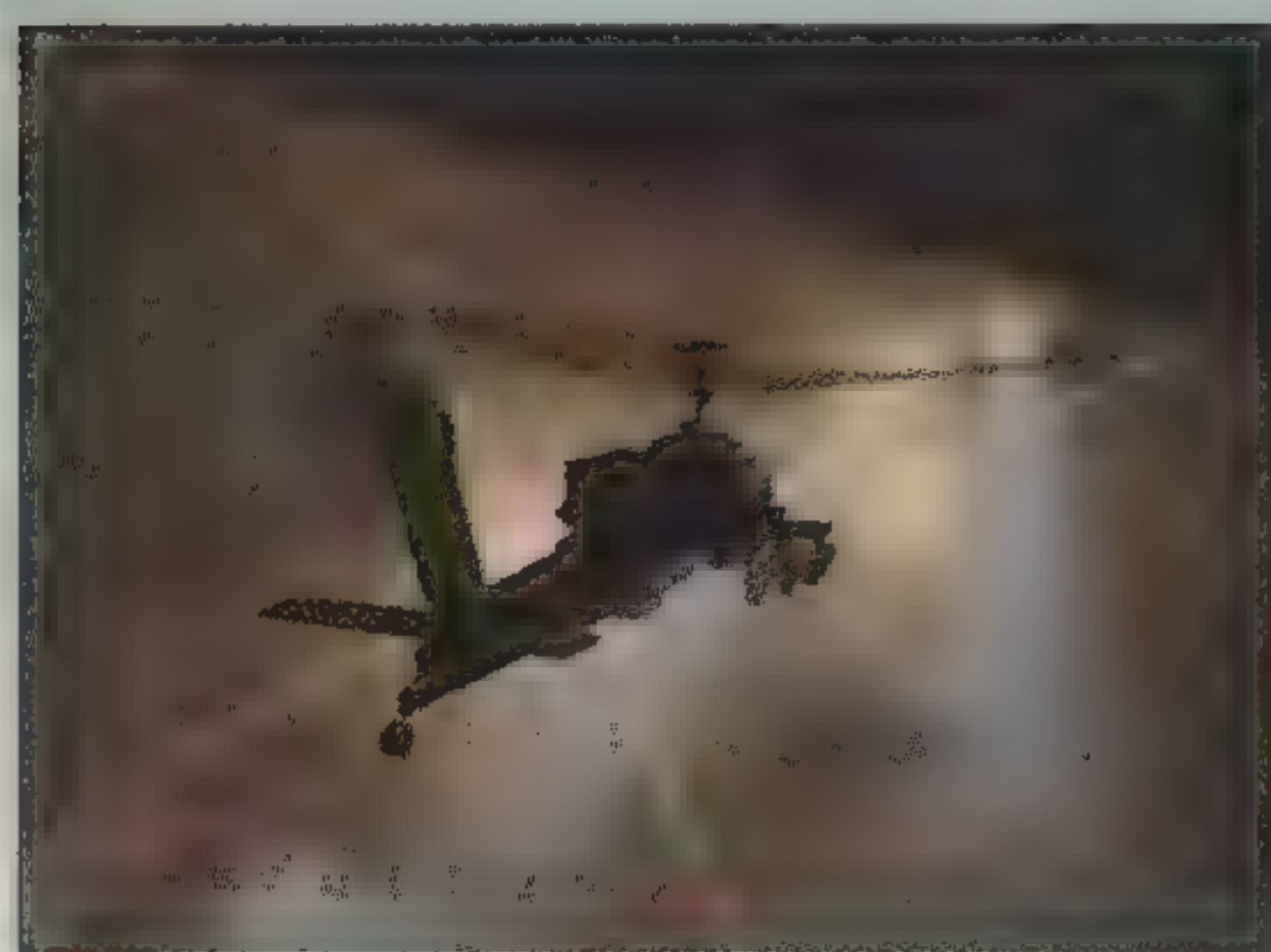


Uf, ovo je bilo zamalo. Bile su to Hellfire rakete, gospodo.

ZANIMLJIVOSTI

Longbow 2 krase sve odlike na koje smo navikli u seriji Jane's Combat Simulations. Na raspolaganju vam je mulimedijalna baza podataka gdje ćete pronaći sve što vas je ikada moglo zanimati, a vezano je uz vojnu opremu iz igre. Pored toga, možete pogledati najavu sljedeće Jane's simulacije koja, za divno čudo, neće gledati ka budućnosti i stealthu, nego se vraća jednom od najboljih lovaca svih vremena, F-15 Eagleu. Dok s nestrpljenjem čekate, posjetite <http://www.janes.ea.com>, gdje ćete naći pregršt informacija vezanih uz sve simulacije iz ove poznate serije.

kojim od njih, pa smatrate li da nitko osim vas neće kvalitetno obaviti izviđanje, taj zadatak možete preuzeti vi dok će umjetna



Longbow 2 slobodno možemo nazvati 3Dfx rajem. Realnost terena i grafike je zapanjujuća - bilo u zoru, u podne ili noću, osvjetljenje je fenomenalno. Svaka ispaljena raketa, metak ili odsjaj sunca primjetan je i toliko... lijep da je ovu igru užitak gledati.



inteligencija obaviti razaranje i eventualno spašavanje ratnih zarobljenika. Ovo je posebice značajno kod kampanja, u kojima ste vrlo ograničeni streljivom ili vremenom, i upravo tu dolazi do izražaja strateški aspekt igre. *Longbow 2* ima dvije nove kampanje - velika vojna vježba u kojoj pokazujete stečena znanja te pravi rat između *Irana* i *Azerbejdžana*, gdje po tko zna koji put branite boje pravde. Misije tijekom kampanje imaju *randomizer* koji svaki puta generira novu misiju, što je vrlo korisna novina. Naime, kampanja je uvijek generalno ista, no pojedine će misije uvijek biti različite, što igri daje zavidnu dugotrajnost. Tu je i gomila pojedinačnih misija, a ono što posebno želim istaći je trening ili *mala škola letenja*. *Longbow 2* ima definitivno najbolji trening mod ikada integran u simulator letenja. Ovdje govorimo o pravoj školi letenja u kojoj ćete naučiti sve o letenju i imati specijalizirani trening za pojedine tipove letjelica. Tijekom škole instruktor će vas doslovce voditi za ruku, prstom vam pokazujući svaki instrument i njegovu funkciju. Kad prođete sve lekcije, spremniji ste nego ikad sjesti u cockpit borbenog helikoptera.

Ovako to izgleda izvana, a ovako iznutra. Stupanj realnosti *Longbowa 2* najbolje se vidi na priloženim slikama. Uistinu, slika govori više nego tisuću riječi.

ALTERNATIVNO

APACHE LONGBOW

Prva simulacija AH-64 nove generacije koju je stvorio isti čovjek zaslužan za legendarni Tomahawk, prvu simulaciju Apachea napravljenu za stari Spectrum. U ovoj je igri naglasak na realnosti dok grafika zaostaje za EA rješenjem. Ipak, vlasnicima sporijih strojeva, ovo je dobar izbor.

LONGBOW

Prvi je *Longbow* izlaskom nove inačice doslovce pometen sa scene, ali, opet, vlasnici nešto sporijih računala dobit će gotovo istu igru sa znatno lošijom grafikom. Nemate li 3Dfx, ovo je daleko isplativija varijanta. Nažalost, bez multiplayera i izbora letjelice.

Šećer na kraju

Šećer sam ostavio za kraj. *Longbow 2* je prva simulacija helikoptera koja

Virtualni kokpit kakav je primijenjen u *Longbowu* učinio klasična rješenja upravo smiješnima. Na slici vidite razliku između klasičnog i virtualnog kokpita koji uz dinamične instrumente i vrhunsku preglednost, pruža sasvim novi doživljaj igranja.

podržava pravi multiplayer mod, što ne znači da se do mile volje možete napucavati s prijateljima u borbi *one-on-one*. Ima, naravno, i toga, ali onim "pravi" želio sam istaći kooperativni način igranja gdje ste, primjerice, vi pilot, a vaš suigrač navigator ili obrnuto. I dok vi upravljate letjelicom i gađate, dotle vaš kolega vodi brigu o navigaciji, oružanim sustavima i prijetnjama sa zemlje i zraka. Nevjerojatno je koliko takav tandemska način igranja podiže atmosferu i daje realnost igri jer ne morate voditi brigu o gomili sustava i instrumenata. Ovako, sve je kao u pravom *Apacheu* ili *Blackhawku*. Ako imate dva vrlo bliska računala stvarno imati osjećaj da sjedite u svojoj polovici cockpita. Igrati možete modemom, preko interneta ili lokalne mreže koja je najbolji izbor za tandemska igru. U svakom slučaju, *Longbow* je ovim

Hardverski pakao

Procesorska i memorijska glad *Longbowa* su bez premca. Na Pentiumu 200MMX s 32 MB memorije i 3Dfx ubrzivačem igra još uvijek ne radi optimalno. Trzanje nije toliko očito, ali s maksimalnim detaljima, primjetno je da se stvar ne vrti očekivanim brzinom. No, pozabavite li se malo opcijama za detaljnost grafike, *Longbow* će postati dovoljno brz i na nešto sporijim strojevima. Uzmemo li u obzir što nam sve ova igra pruža, hardverska nas glad nimalo ne čudi. Vrhunska tehnologija traži odgovarajuću podršku, tako je to bilo otkad se igramo i nikad se neće promijeniti. Zbog toga, *Longbow 2* bih preporučio samo onima koji imaju odgovarajuće jaka računala i to obvezno s 3Dfx karticama. Bez Voodooa, igra se očajno vuče i nije ni sjena svoje ubrzane inačice. Budući će sve buduće simulacije sasvim sigurno koristiti ovu tehnologiju, pet je do dvanaest da, ako već niste, bacite Voodoo kletvu na svoje računalo. Vjerujte mi, isplatit će vam se!

Najimpresivnije su noćne misije. Pogledajte samo ove svjetlosne efekte i grafiku.

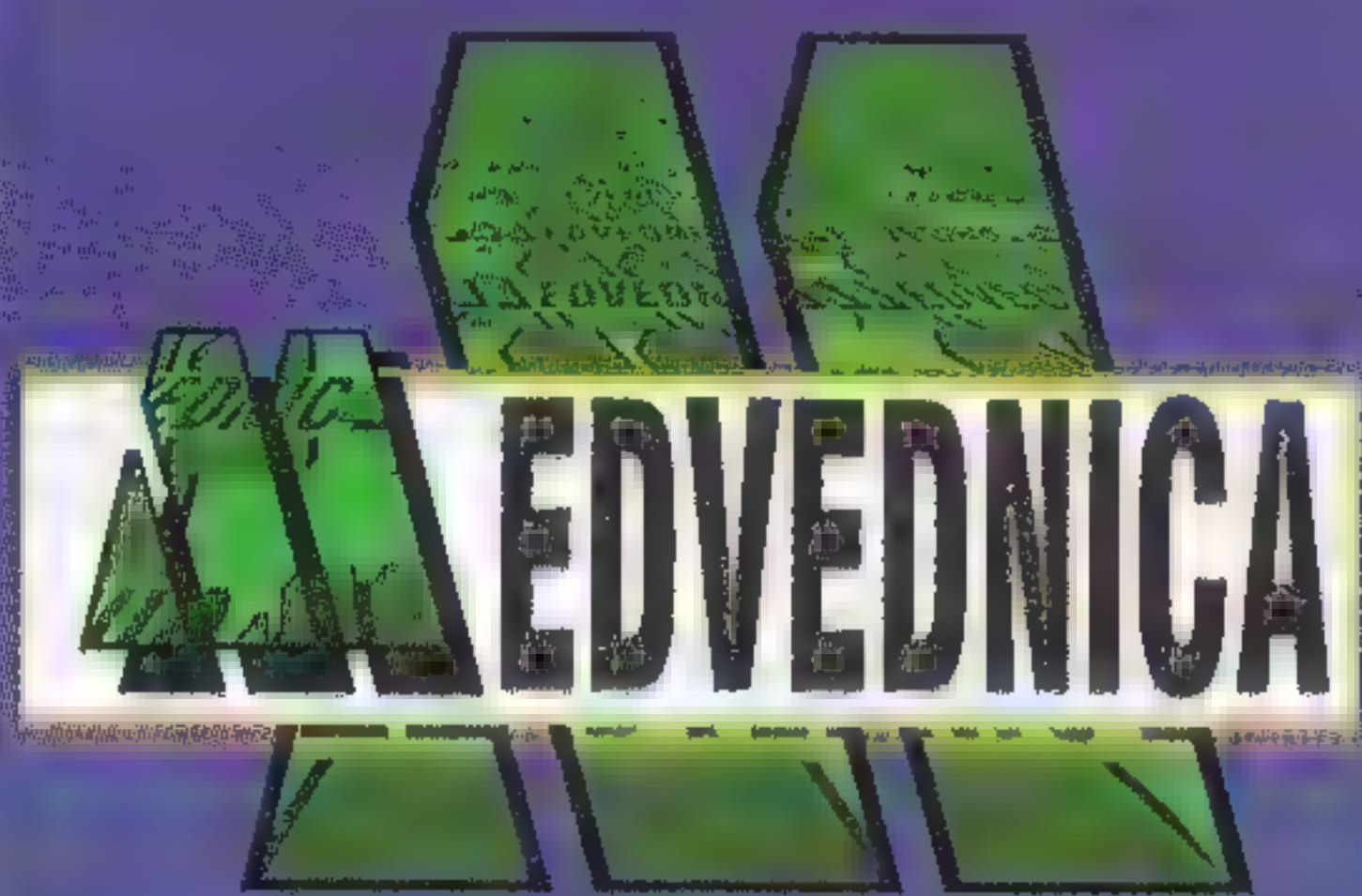
nastavkom potpuno zasjenio konkurenciju, davši najbolje smjernice za sva buduća izdanja. Bilo za jednog ili više igrača - tako treba izgledati simulacija helikoptera. Svaka čast *Electronic Artsu*, napravili su čudo. ☺

Longbow 2 Electronic Arts

Igrano na:	P200MMX, 32 Mb, 3Dfx
Grafika:	95%
Zvuk:	90%
Igrivost:	90%
Min. konfiguracija:	P133, 16Mb, 3Dfx
Druge platforme:	N/A

UKUPNO:

90%



Poduzeće za
proizvodnju,
trgovinu i
poslovne
usluge
d.o.o.

Na Sljeme
možete pješice...

...Do cilja morate **BRŽE!**

Canon

matrox

ATI



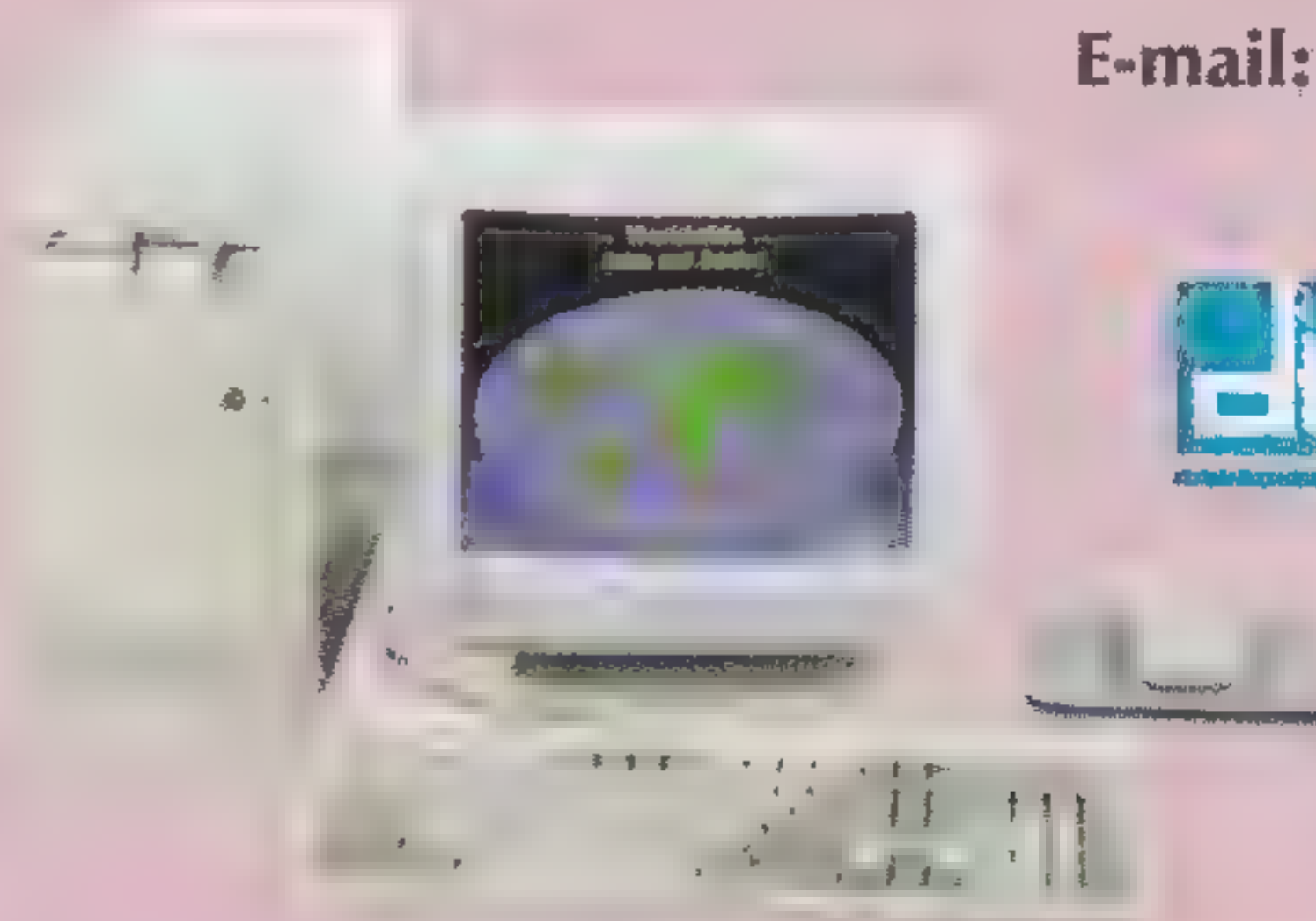
Veliki izbor
PC konfiguracija

Sklapamo i
nadograđujemo
računala prema
Vašim potrebama.

ZAGREB, Ivanićgradska 22,
tel.: +385/01/239-56-37, tel./fax: +385/01/211-672,
mob. 099-461-672
OSIJEK, V. Medvednice 1
tel.: +385/031/164-522

BIROSTROJ *Computers* D.O.O.

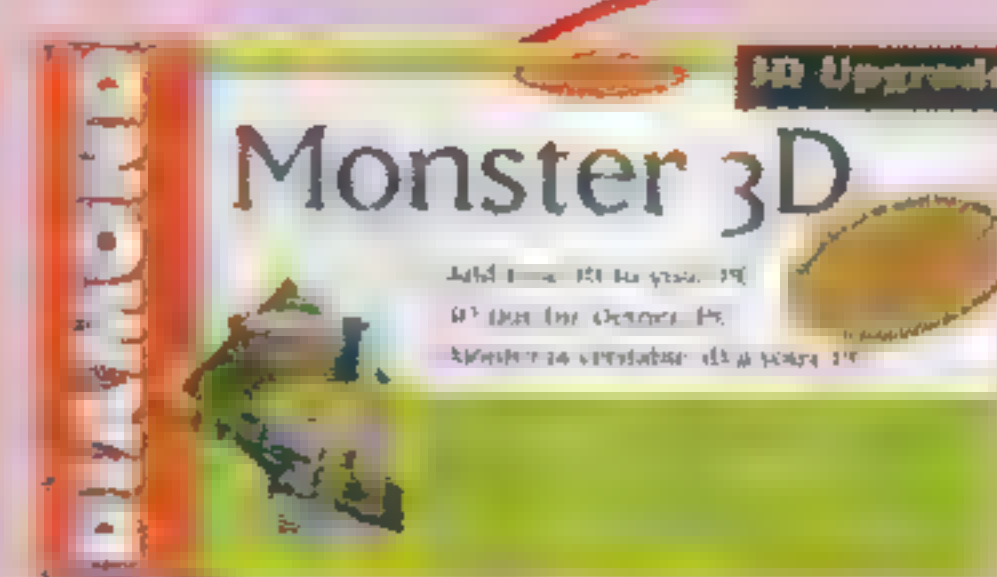
10000 Zagreb, Vincenta iz Kastva 10-12 (ugao Selske i Horvaćanske)
01/3841-439, fax: 3841-448
E-mail: birostroj-computers@zg.tel.hr
WEB: http://www.birostroj.hr



DTK
computers

ŠINVI

Velika ponuda
MULTIMEDIJE



VELEPRODAJA I
MALOPRODAJA

Uredski i potrošni materijal, servis i
održavanje informatičke opreme

Radno vrijeme:
8-20 sati; subotom **8-14** sati

Tražimo suradnike za prodaju opreme!

Panasonic

CHRYSLER

EPSON

PHILIPS

Canon

HP HEWLETT PACKARD

Vrhunska
MREŽNA

oprema

SVEC
LAN & Connectivity

Maloprodaja

Veleprodaja

Povoljno

Odmah dostupno

ŠINVI



Ekstremni
zastupnik za
Hrvatsku

Zagreb:
Irg J. F. Kennedyja 6
tel. 01/233 88 44
fax. 01/21 65 44

Split:
R. Boškovića b.b. (Prima 3)
tel. 021/31 32 55
fax. 021/56 10 39

Rijeka:
Laginjina 4a
tel. 051/22 78 48
fax. 051/22 79 20

EDINKOM

PENTIUM 166 MMX

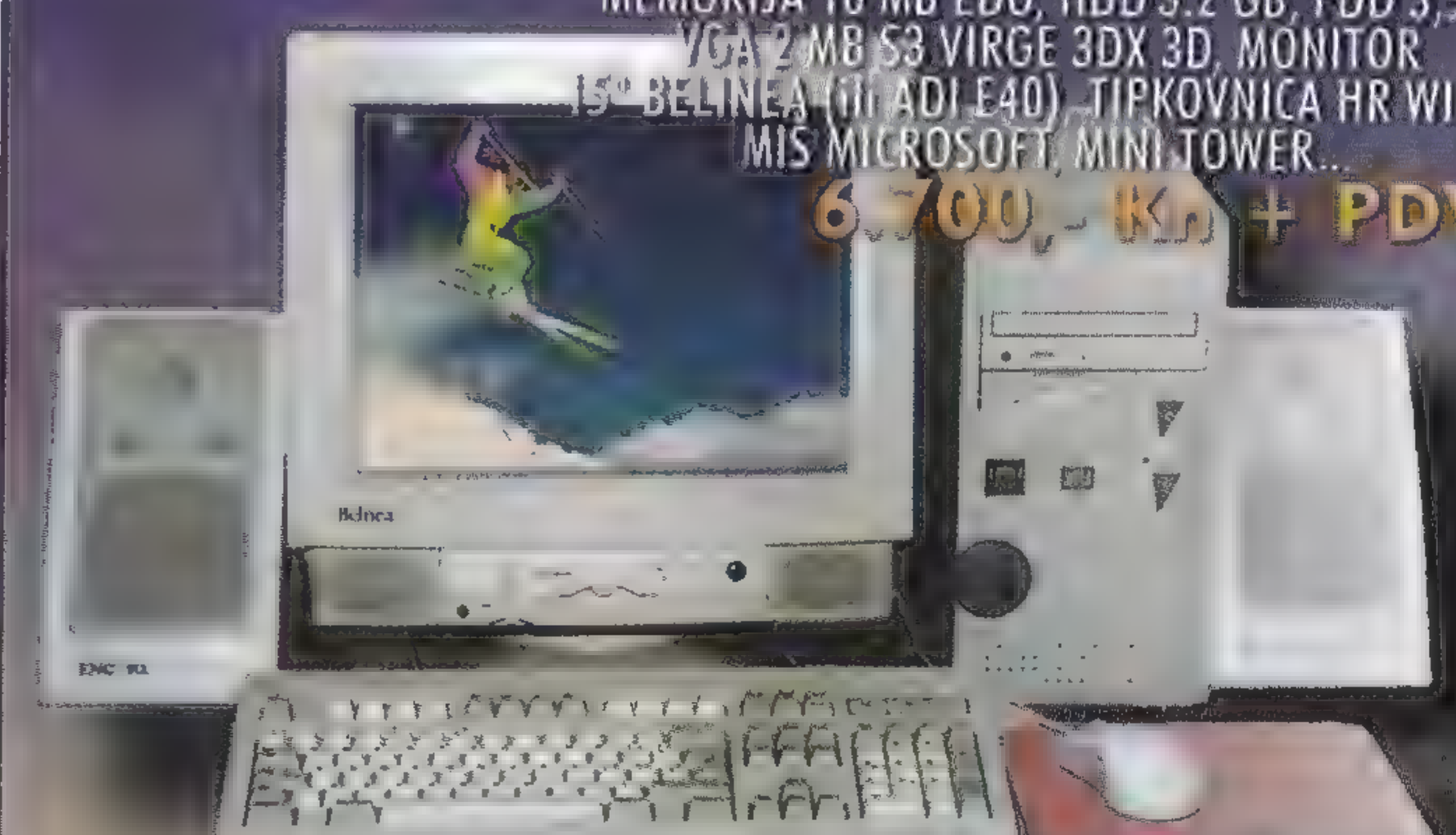
MB VX pro, 512 cache, INTEL 166MMX,
MEMORIJA 16 MB EDO, HDD 2.0 GB WD,
3.5" FDD, VGA 1 MB S3 TRIO 64 V2,
14" MONITOR BELINEA (ili ADI E30)
TIPOVNICA HR WIN95, MIS GENIUS
MINI TOWER

4.850,- Kn + PDV

PENTIUM 200 MMX

MB TX pro, 512 CACHE, CPU INTEL 200MMX,
MEMORIJA 16 MB EDO, HDD 3.2 GB, FDD 3.5",
VGA 2 MB S3 VIRGE 3DX 3D, MONITOR
15" BELINEA (ili ADI E40), TIPOVNICA HR WIN95
MIS MICROSOFT, MINI TOWER...

6.700,- Kn + PDV



EDINKOM d.o.o. Zagreb, Križna7 tel./fax: 615 9999, 615 5541

e-mail: edinkom@zg.tel.hr

ULR: http://www.edinkom.com

OVLAŠTENI PRODAVAČ: "BINEL" d.o.o., DARUVAR, Slavnik 5 tel: 043/333 017, fax: 043/335 017

"D.I.C." - Dubrovnik, Šet. kralja Zvonimira 39, tel: 020/411-559 Fax: 020/411-820

computers
ARTES

VRHUNSKA KVALITETA
UZ IZUZETNE CIJENE
TEL: 01/4683-992,
FAX 01/4683-969

MULTIMEDIJA

MODEMI

SONY

intel

matrox

ADI

hp HEWLETT
PACKARD

WESTERN DIGITAL

PRODAJA, SERVIS I NADOGRADNJA PC RAČUNALA
IZRADA BACKUP-A VAŠIH PODATAKA NA CD



DIAMOND Monster 3D-ubrzivačka kartica

ISPORUKA
ODMAH!
JAMSTVO NA
18 MJESECI!

JANUS

F1 KOMPJUTOR d.o.o.
SAMOBOR, Bregana 10432, M. Langa 6
Tel/fax: 876 050, E-mail: F1-kompjutor@zg.tel.hr

VIŠEPROBAJTE:

- konfiguracija
- licenc. softvera
- pisača
- komponenti
- potr. materijala

"Speed - No Risk"

JANUS
STUDIO

VRHUNSKKE
PC konfiguracije...

GATEWAY



MICRON
ELECTRONICS

šampači...



HEWLETT
PACKARD

KNEZBIT

je osigurao kreditnu
prodaju računala i
komponenti za građanstvo.
U taj program spadaju i kompletne
EPSON i HEWLETT PACKARD
ponude periferija
(šampači i scanneri)

Kreditni su
od 12 do 24 mjeseca.

PC KNEZ Pentium P5/133
računalo
već od 14 kuna dnevno

Za **NAJBOLJE**
samo
NAJBOLJE

KNEZBIT
computers

KNEZA MISLAVA 11/1 ZAGREB 10000
TEL: 4612-430 TEL/FAX: 4612-417
E-mail: nezbit@zg.tel.hr

derbi INFORMATIKA

Imenik 9/1 - tel: 0150164

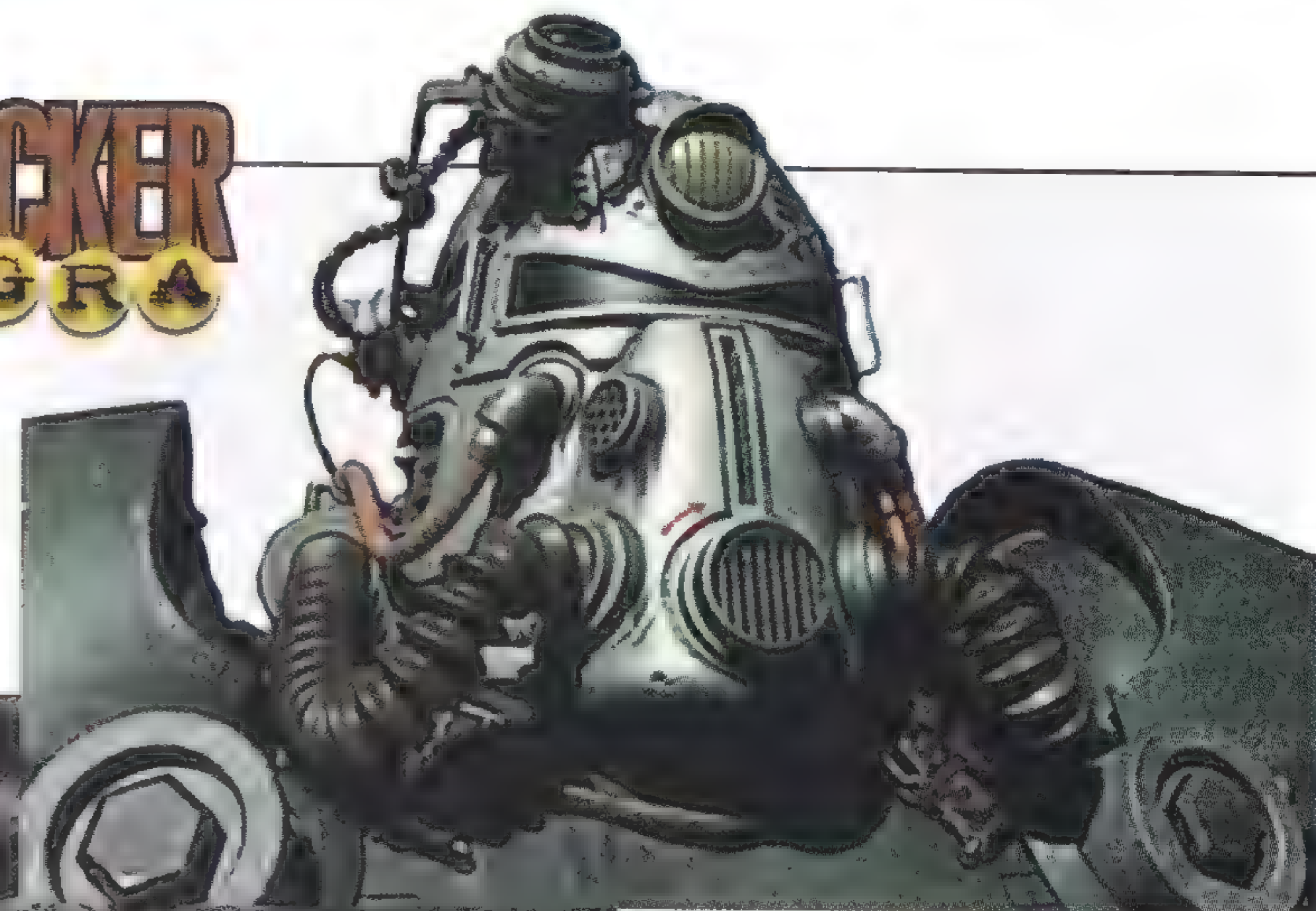


UREĐI INTERNET
IGRE

OSIGURANA DOSTAVA I OBUKA

POSEBNA PONUDA ZA IGRALICE

Fallout

**HACKER
IGRA**


Lice rata nikad se ne mijenja. Čovječanstvo je tijekom povijesti često bilo izloženo sukobima koji su harali površinom našeg planeta a ipak nije nikad izvuklo pouku. Budućnost. Sto tek ona nosi? U Falloutu ste u ulozi jednog od čistunaca, rođenog i odraslog u potpunoj izolaciji koji će tek sad, iz prve ruke, upoznati svijet o komu je čuo tek nejasne priče. Taj svijet nije nimalo nalik idiličnom životarenju na kakvo je navikao Dario Rakovac – u njem vlada potpuna anarhija, bande razbojnika, mutirana čudovišta, vjerski fanatici, visokoradioaktivna majka Priroda i sve ono što postnuklearnoholokaustni cyberpunk svijet nosi sa sobom.

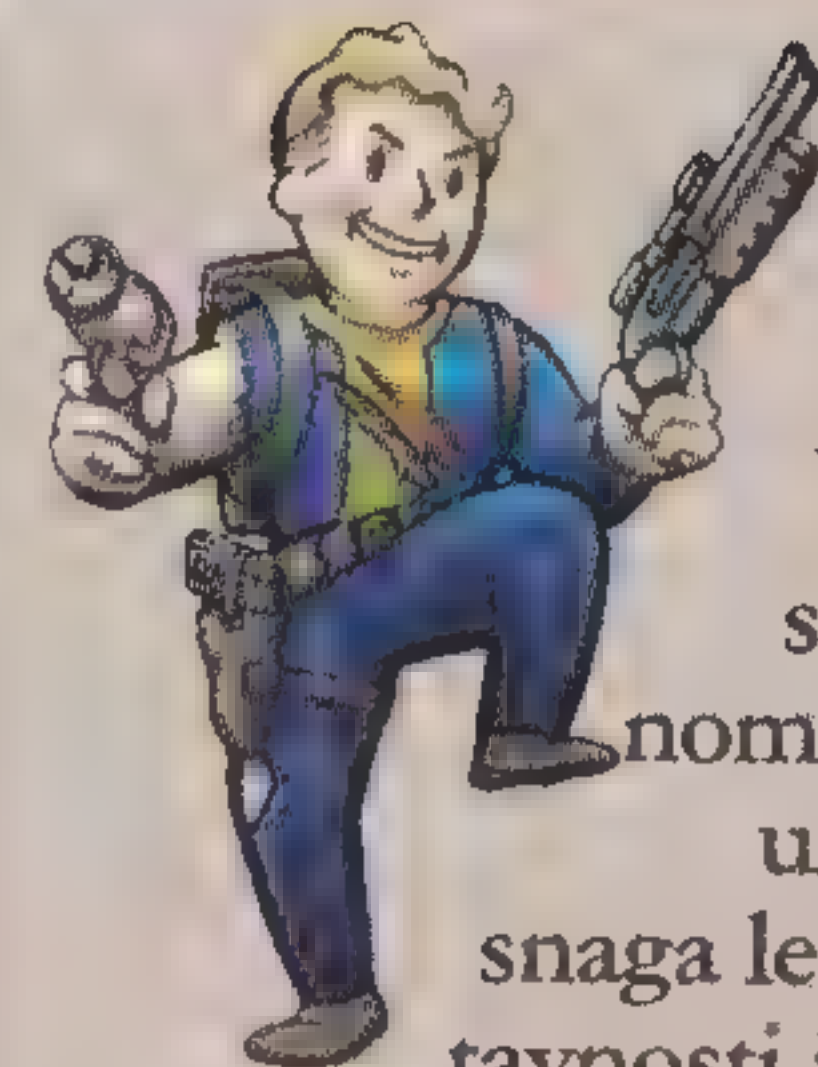
Početkom 21. stoljeća svijet se našao na izmaku snaga. Okoliš, prirodni izvori, pa i sama ljudska svijest pali su na minimum. Mali sukobi oko energije prešli su u međunarodne. Sjedinjene Države su anektirale Kanadu, Europa je svedena na nekoliko patetičnih ratujućih državica, svijet je bio na rubu. Godine 2077. poletjele su rakete s nuklearnim glavama i zadale posljedni udarac. U samo dva sata nestao je svijet kakvog poznajemo, ostale su samo ruševine i bijedni ostaci ljudske rase bespoštedno se

boreći za opstanak. Jedina nada ležala je u vaultovima, podzemnim gradovima što su ih SAD, svjesne neminovnog kraja, stvorile da bi očuvale rasu. Narod vaultova živio je u potpunoj izolaciji od izvanjskog svijeta dugi niz godina, a među njima i vi. Idila bi potrajala da generator vode nije ostao bez vitalnog dijela. Pošto je vode bilo još vrlo malo, netko je morao van, netko je morao pronaći novi čip. Izabran je najbolji od najboljih. Ovdje počinje igra.

Apokalipsa sutra

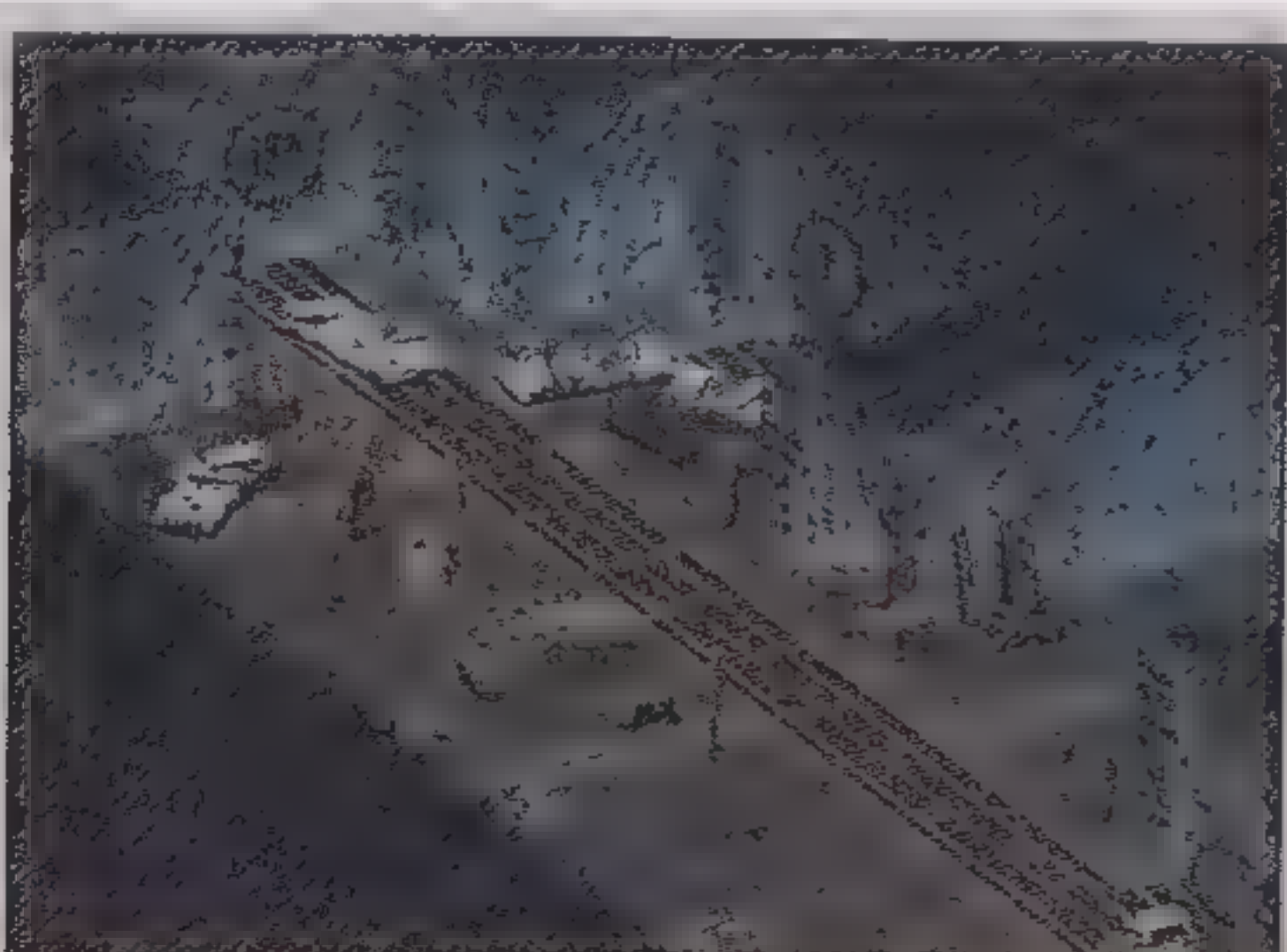
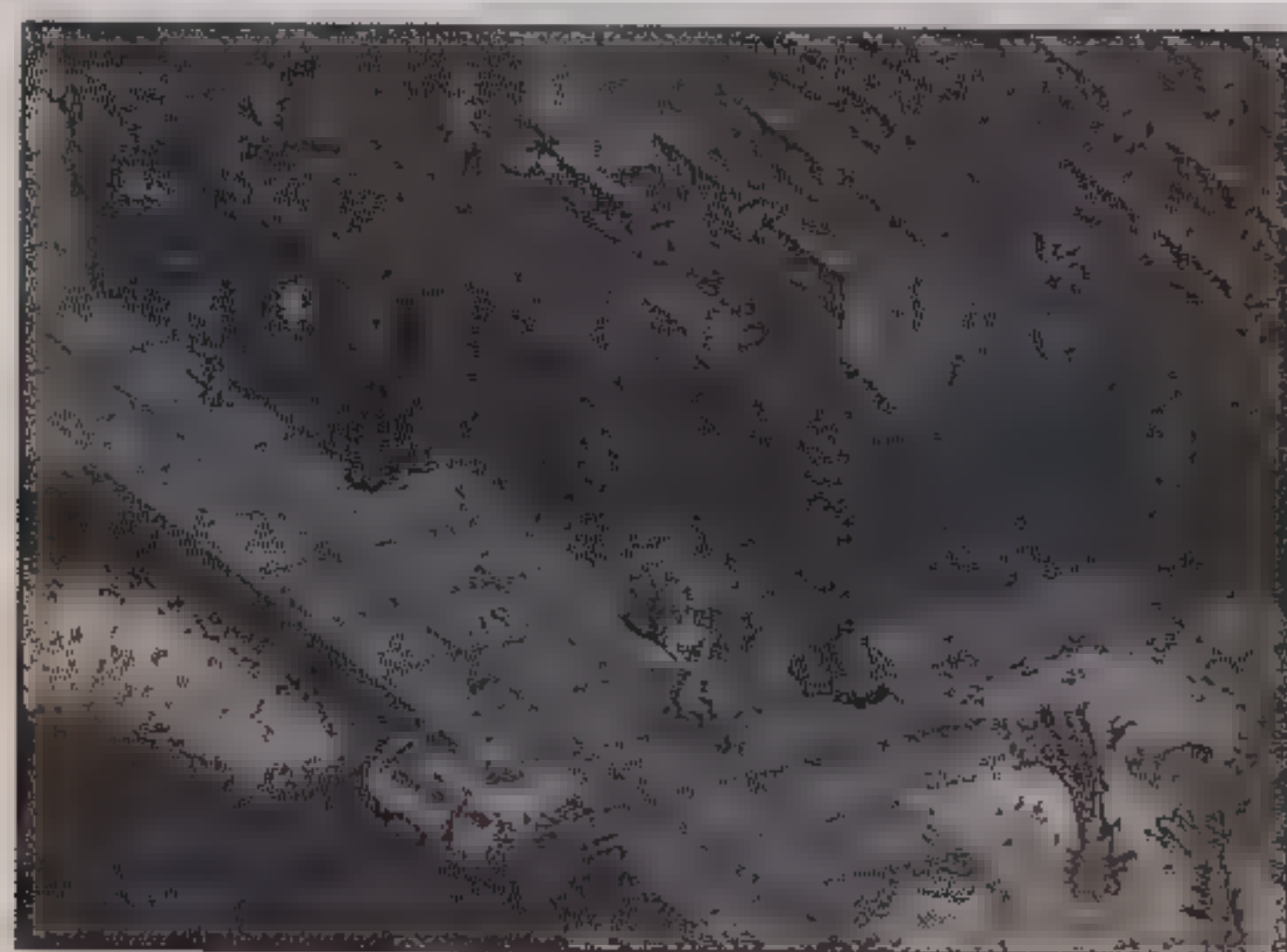
Nakon iscrpnog i fenomenalnog uvoda počinje jedna od najboljih FRP igara koju sam ikad igrao. Vaš je lik određen sa sedam osobina: snagom, percepcijom, izdržljivošću, inteligencijom, karizmom, pokretljivošću i srećom. Sve ih možete usavršavati tijekom igre, osim zadnje, stoga nemojte ponoviti jednu od mojih grešaka: bodove sam raspodijelio na prvih šest pa me *loša sreća* pratila do kraja igre. Na početku birate i dvije posebne osobine i njima dodatno određujete

ZANIMLJIVOSTI



Način kreiranja lika i igranja temelji se na GURPS sustavu, jednom od najpopularnijih, čija snaga leži u jednostavnosti i apsolutnoj prilagodljivosti svakom okolišu ili dobu. Posebno moćnim čini ga to što odudara od klasičnih stereotipa u kojima likovi imaju određene klase i pripadaju ili svijetu dobrih ili zlih. U GURPS-u je svaki lik i dobar i zao, nema određenu profesiju i određen je, uz standardne atribute, i psihički - može biti klaustrofobičan ili patološki lažljivac, a to igranje čini još stvarnijim. Zgodna se stvar događa kada sreću stavite na max. Tada ćete, tijekom igre, slučajno naletjeti na srušeni UFO u kojem se krije najmoćnije oružje u igri.

svoj lik. Bit će tu i brojnih vještina, no samo tri možete povećati već na početku za 20%. Dobro promislite prije nego odlučite zato što će baš one najbolje odrediti vaš smjer. Jačanjem određenih vještina profilirate lik koji tako može postati razbijač ili vrstan govornik. Kako budete napredovali, tako ćete prelaziti nivoe i dobivati, ovisno o inteligenciji, bodove kojima ćete jačati ostale vještine, a nakon svaka tri nivoa moći ćete izabrati još jednu osobinu (prva neka bude *Swift Learner*, brže ćete stjecati iskustvo i napredovati). Isprva se čini složeno, ali ovako detaljan način kreiranja lika je itekako važan. Uostalom, pa to i jest najbolji način - sjetite se *Diabla*.



Postnuklearni cyberpunk svijet u kojem se Fallout zbiva kao da je prenesen iz nekog Mad Maxova filma. Upravo je taj seting zaslužan za velik uspjeh ove igre jer, svima nam je već dosta klasičnih srednjovjekovnih roleplayovam treba gledati u budućnost. Ipak, nadam se da ona neće biti nalik ovim slikama



Prikaz detaljne kreacije lika oduševit će prave FRP fanatike. Uporaba predmeta i opremanje lika riješeno je vrlo preglednim inventarjem. Jedan klik na predmet otkrit će vam sve što o njemu trebate znati i kako ga rabiti.

Nakon *Fallouta*, sada je on tek audiovizualni užitak bez ikakve dubine i naznake roleplayinga. Istina, toga smo bili svjesni i kad se pojavio, no u ono je doba ipak značio prekretnicu. Srećom, sada smo dobili igru koja je *sve ono što Diablo nije* i vratimo se stoga temi. Držite li da je sve ovo nepotrebno detaljno, možete uzeti i neki od triju ponuđenih likova, ali kako su oni stvarno šaka jada, preporučujem vam - sami stvorite svoj lik. Kad je to gotovo, počinje igra.

Sve ono što Diablo nije

Pogled i kretanje lika slično je kao u *Diablu*, jedino što se borba ne izvodi u stvarnom vremenu nego u potezima. Ovisno o nivou, imate određeni broj akcijskih bodova i trošite ih na kretanje i borbu. Vrlo jednostavno i, zahvaljujući iznimno dobrom sučelju, brzo za izvođenje. Neki će se, dakako, srditi zbog ovakvog pristupa, no meni se sviđa - daje neke taktičke prednosti i itekako je važno što i kada radite jer ste ograničeni. Uostalom, ponavljam, to je roleplay! Ako ništa drugo, nema situacija poput onih u *Diablu* kad dvadesetak divljaka dere po vama sa svih strana, a vi bezglavo lupate po njima i oko njih kao u kakvoj arkadi. No dobro. Sljedeća je važna stvar iskustvo. Vaš

lik, obavivši različite aktivnosti, stječe iskustvo i jača svoje vještine. Za svako obijanje brave ili liječenje uz pomoć vaše doctor vještine dobit ćete određeni broj iskustvenih bodova. Znači, ovdje ne stječete iskustvo samo ubijanjem protivnika; daleko više bodova dobijate uspješnim obavljanjem različitih *questova* i alternativnim rješenjima, nego golom silom (npr. u jednom gradiću seljak ima problema s psom; vi ga možete ubiti ili mu dati komad hrane - i za to dobiti puno više iskustva). Istina, borba je najbrži način stjecanja viših nivoa pa svi koji su željni akcije tipa *gore gallore* neće biti zakinuti. Radnja je u *Falloutu* potpuno nelinearna. Osnovna je priča (prvo vrijeme tražite *water chip*, a poslije - otkrijte sami) isprepletena nizom manjih misija i *questova* koje ćete dobivati u usputnim selima i gradovima preslikanim iz *Mad Max* serije filmova ili *Waterworlda* (bolje *Desertworlda*). Riječ je o nomadskim nastambama pritnutim brojnim nevoljama i problemima koje ćete vi rješavati. Bit će tu sukoba zaraćenih bandi, istraživanja nestanka karavana ili ćete, pak, morati otići negdje i ubiti nekog ili nešto. Takvih će veselja biti mnogo i pitanje je hoćete li sva i otkriti. Kojim ćete ih redoslijedom rješavati, sami odlučujete. Osjećate li

Internet Explorer

corner

Kako je *Fallout* iznimno velika i složena igra, prve inačice nisu prošle bez bugova. Imate li problema s greškama u snimljenim pozicijama ili u komunikaciji s ostalim likovima, posjetite <http://www.interplay.com/fallout> i ondje pronađite najnovije patcheve. Osim toga, na siteu je velik broj korisnih savjeta i linkova sa stranicama na kojima možete naći rješenje igre.



da za nešto niste spremni, pričekajte dok ojačate. Jedino vam je ograničeno vrijeme za pronalaženje čipa za vodu, no, kako sam već rekao, to je tek dio priče. Tijekom igre jedna od najvažnijih stvari je komunikacija s likovima, gdje će biti presudna vaša inteligencija (lika, naravno), o kojoj ovisi koliko ćete mogućnosti za dijalog imati i kakve će one uopće biti. Vrlo je važno što ćete reći i komu jer se brojne situacije mogu riješiti diplomatski (bez problema s dobrim *Speechem*). Nekima će biti potreban iskren pristup, nekima treba lagati, a na neke se izderati. Pogriješite li, uvijek ostaje plan B i vjerna sačmarica. U svakom slučaju, ne žurite, prva zadaća neka vam bude nabaviti što bolji oklop i oružje. Imajte uvijek pri ruci i nekoliko stimulansa (ne pretjerujte jer biste mogli postati ovisnikom), i svakako posjetite selo *Shady Sands* (istočno od vašeg *vaulta*) u kojem ćete sresti *Iana*, plaćenika željnog akcije koji će vam postati vjernim suputnikom, izvući vas iz mnogih nevolja te pomoći da učinite nešto od sebe. Osim njega, u *LA Boneyardu* možete pridobiti i ludu punkericu koja, nažalost, magnetično privlači neprijatelje i neće dugo poživjeti. O oružjima i predmetima doznat ćete najviše iz prve ruke, igrajući. Besmisleno je nabrajati ih ili vas učiti kako ih rabiti i koja - tu nema pravila, sve ovisi o vama i vašem načinu igranja. Iz osobnog vam iskustva kažem: čim igru završite, krenut ćete ispočetka i to s totalno ludim likom a igra će tada biti nešto sasvim drugo (zamislite kombinaciju nekog koga stalno prati loša sreća i ima tu osobinu da svi oko njega umiru vrlo nasilnom i *neurednom* smrću). Svijet u kojem igrate neopisivo je velik i siguran sam da ga nećete otkriti isprve.

Chaos machine

Za kraj već poslovično hardversko slovo. Deklarirani minimum za *Fallout* je sasvim dostatan, a uzmete li u obzir vrhunsku grafiku i impresivne animacije (nažalost, tijekom igre ih je vrlo malo, no bolje išta nego ništa), nije to nimalo pretjerano. Igra ne rabi *Direct 3D* pa od hardverskih ubrzivača neće biti

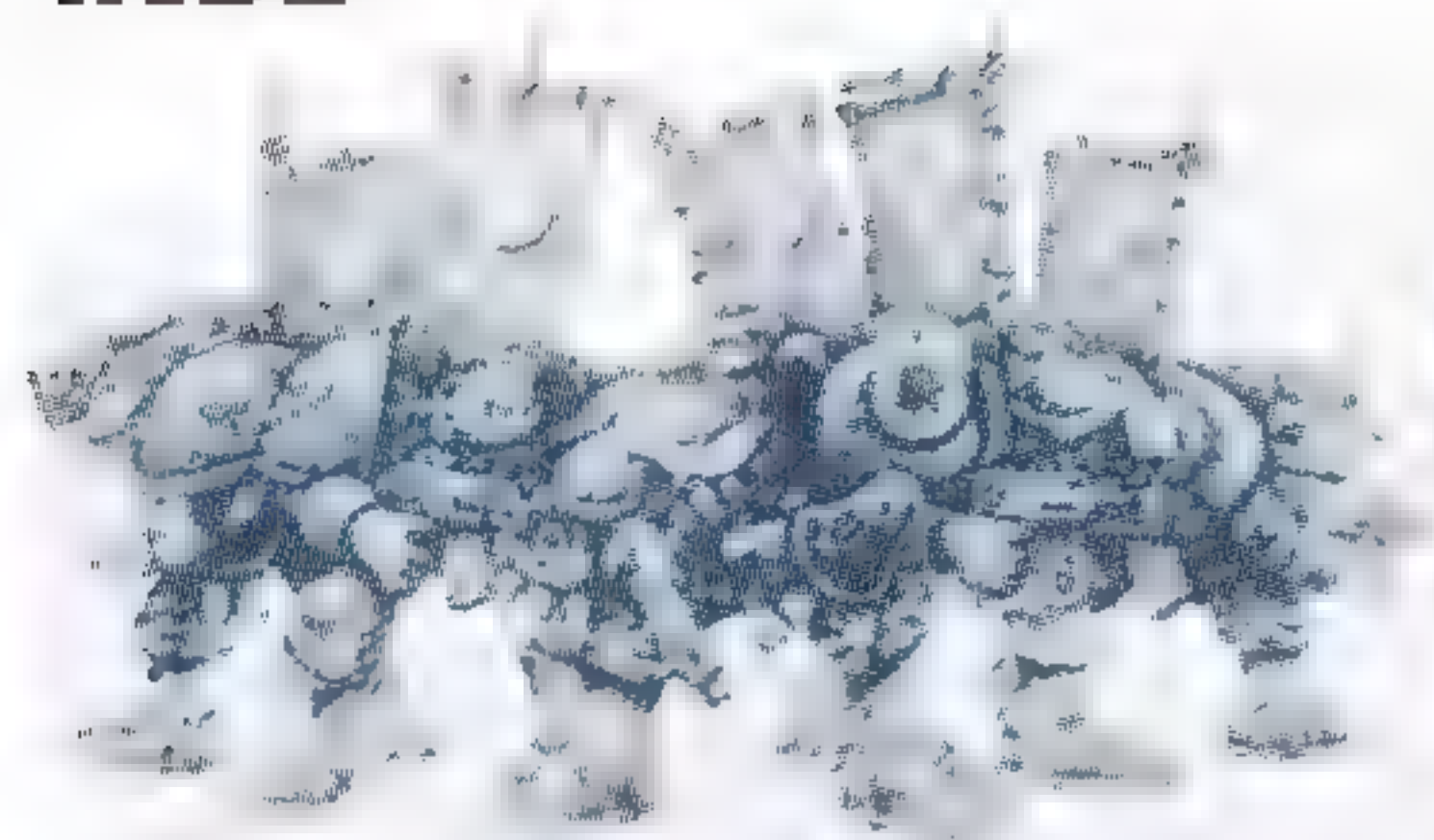
Borba se, za razliku od većine aktualnih naslova, odvija u potezima. Dosta je s bogohulnim uništavanjem miša kakvog sve češće srećemo u raznim "roleplayevima".

nikakve posebne koristi. *Fallout* će vam biti zahvalan jedino na procesoru jer će računanja i pokreti u velikim bitkama biti brži, ali to je ionako standardno. Sve u svemu, ne bi smjelo biti većih hardverskih problema. Zaključak. Prisjetim li se stare, legendarne *Ultima* serije igara, *Fallout* je dosad jedina igra koju bih mogao nazvati izravnim nasljednikom koji nastavlja tradiciju, ali u nekom drugom, čistom cyberpunk svijetu. Zapravo, možda je i više od toga: svojim izvrsnim sustavom kreiranja lika i jakim frp elementima, *Fallout* je možda i jedini pravi kompjutorski frp, jer poznata AD&D serija igara i nije neka sreća. Kako god okrenete, atmosfera i kvaliteta izvedbe čine ga nezaobilaznim i trajnim izborom za svakog tko voli frp. Stoga, ovaj put neću reći, odlučite sami, nego, nabavite ovu igru jer nešto ovako dobro ne pojavljuje se svaki dan! ☺

Fallout Interplay	
Igrano na:	P200MMX, 32MB
Grafika:	90%
Zvuk:	85%
Igrivost:	90%
Min. konfiguracija:	P90, 16MB
Druge platforme:	N/A
UKUPNO:	95%

U *Falloutu* postoji bug koji je zapravo jedini poznati integrirani cheat koji daje beskonačan broj akcijskih bodova u potezu. Izvodi se u tri koraka:

1. Prijedite u borbeni mod i stavite u ruke samo streljivo za neko oružje
2. Pokušajte udariti protivnika koji će komentirati u stilu "Did your mama teach you that move?"
3. Imate beskonačno mnogo bodova. Uživate.



Warhammer 40 000: The Final Liberation

Ljubitelji oraka, Damira Rukavine i sličnih stvorenja su dugo čekali nastavak Warhammera - tHa MoST pOpULar OrkIsHSH GaMe eVr. Warhammer je igra koju igrači još uvijek fanatično igraju noćima i konačno su došli na svoje jer nastavak je stigao... Kompliciranog naziva i ovaj put smješten u daleku, daleku budućnost, ostaje vidjeti hoće li horde ork fanova prihvatiti fantasy smješten u 40-om tisućljeću...



Bez obzira na činjenicu da me Kristijan u posljednje vrijeme bez nekog ozbiljnijeg razloga smatra orkom, priznajem da posljednjih godinu dana ludim za Warhammer svijetom...i ne, nisam kupio boxed set. No svejedno, posljednji izdanak tog pomalo izopačenog svijeta stigao je i na moj radni stol. Warhammer 40 000: The Final Liberation je rađen po relativno novome Games Workshopovom boxu Epic 40 000. Naravno, 40 000 ne predstavlja ni cijenu igre, ni broj Kristijanove izvanbračne djece, to je godina u kojoj se priča odvija - da (uzdah), sve se zbiva tamo negdje u četrdesetom tisućljeću. Već se po kutiji vidi da je riječ o strategiji i da ćemo provesti mnogo sretnih sati usit-

njavajući vijetnamske civile strojnicama. No dobro, u ovoj igri nećete pucati baš na civile nego na orke, space orke, preciznije. Posao vam je ognjem i chainswordom osloboditi glavni grad jednog kolonijalnog planeta koji se slučajno našao na udaru vandalističke ork Horde i warbossa Nazgkulla. I to bi bila, u najkraćim crtama, priča.

You gat Ta pLay Az an Ork

Nakon ovakve rečenice, obično pričam o tome kako su autori radnje nadrogirani nacisti, no, ovaj put, nažalost, nemam nikakvog prava davati bilo kakve opaske. Ma koliko to glupo zvučalo, Warhammer svemir nikad nije bio niti će biti promišljen. Naime, većina bitaka u ovoj igri mogu biti okončane krvavim close combat sukobima (gdje orci uglavnom gurnu čizmu toliko duboko da je ovi mogu okusiti) ili salvama raketne paljbe. Da ne duljim, WH40k je turn-based strategija koja vas stavlja u ulogu Komesara koji kontrolira Imperijalnu invaziju na planet krcat orcima. Naravno, čitava igra ima vrlo sličnu koncepciju kao i SOTHR, samo je ovdje sve

malo složenije. Drugim riječima, osim što se u igri konstantno makljačite sa zelenokožcima, natežete se i sa managementom svojih trupa - brinete o slaganju regimenti, popravcima, organizaciji itd. Jedna od najzabavnijih stvari kod ovakvog koncepta je da svaka jedinica (od ukupno stotinjak) ima svoj stil borbe pa ih je zabavno slagati za ultimativni kombo. Naime, osim što možete zaigrati kampanju, ponuđena vam je još jedna, daleko zabavnija, opcija - borba između dva ili više ljudskih igrača istodobno koja igri daje nevjerojatnu draž jer, kao prvo, možete stvarati svoju vlastitu vojsku, i kao drugo, možete se gubitniku smijati u lice dok vas u prtljažniku peglice ne povede na vožnju Dubravom. Osim toga, the most Fun pArt uf ull iZ daT you gat Ta pLay Az an Ork, iako to zvuči pomalo suicidalno rabite li istu strategiju za obje strane. Ne znam zbog čega, ali orci izgledaju nekako frajerskije - konstantno repetiraju puške, deru se, postavljaju zvučnike na motore da bi bili glasniji (!), a i gluplji su i brutalniji nego ljudi. No, to je, pretpostavljam, više moj osob-

Bein' da Ork

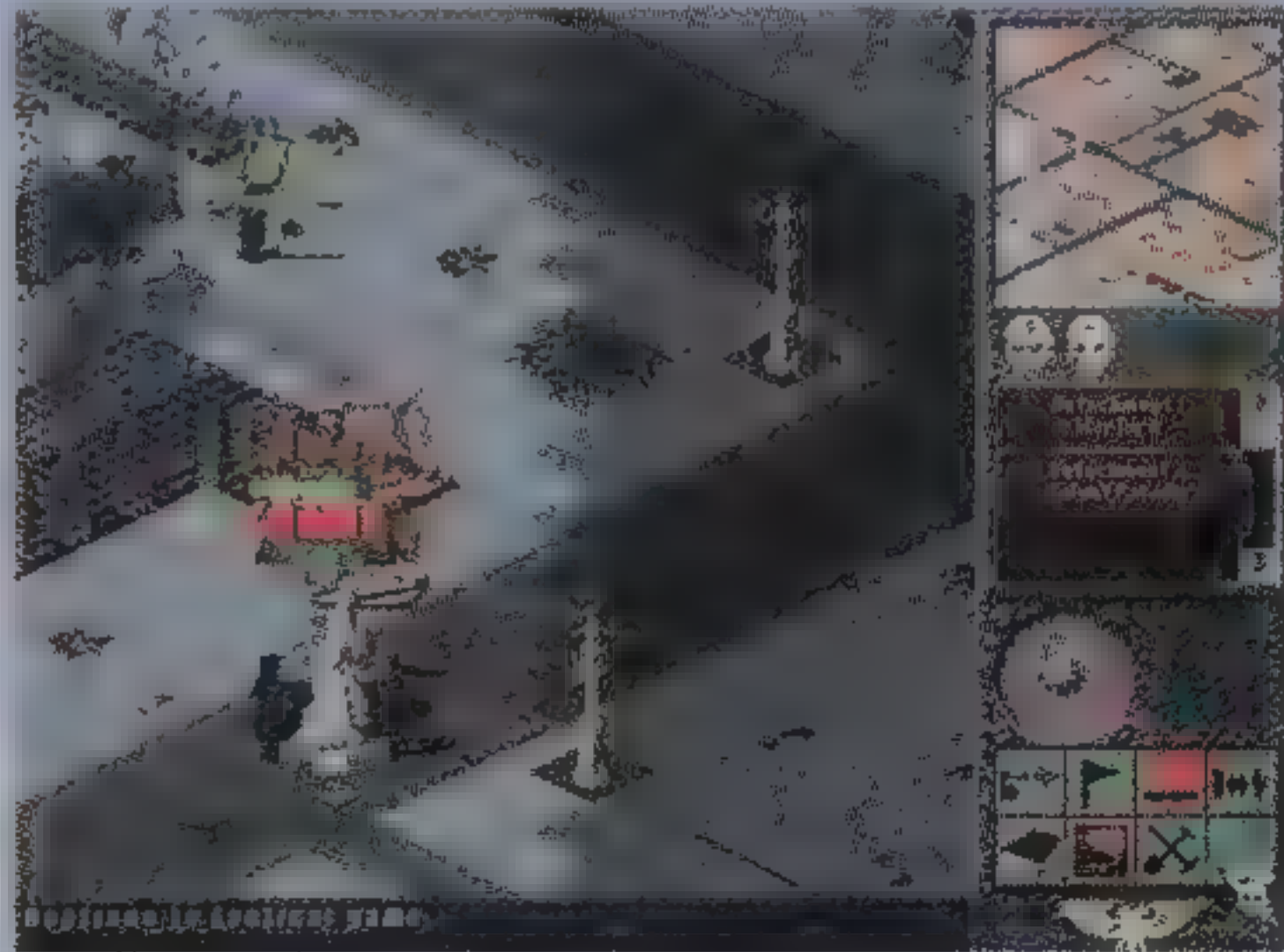
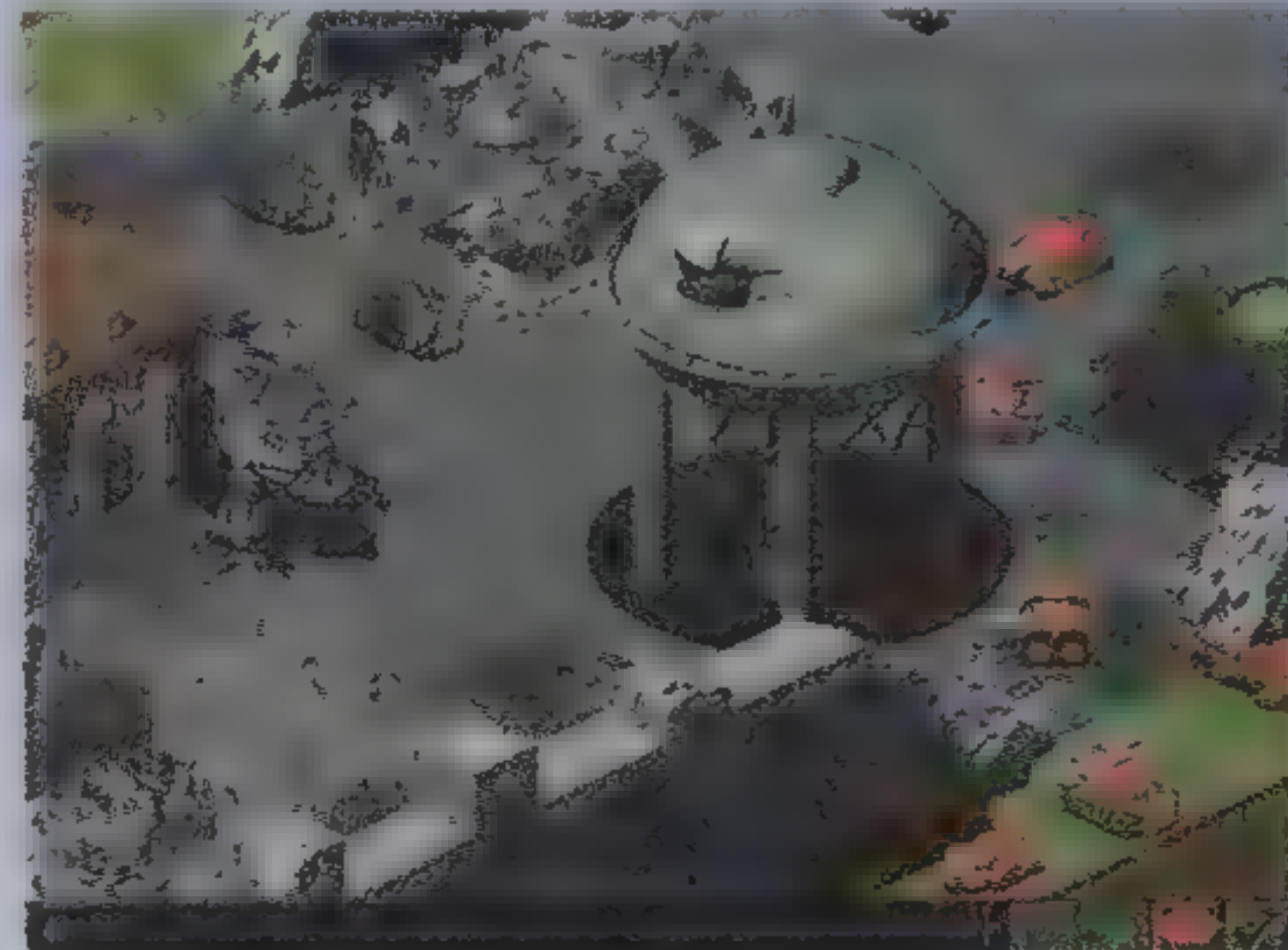
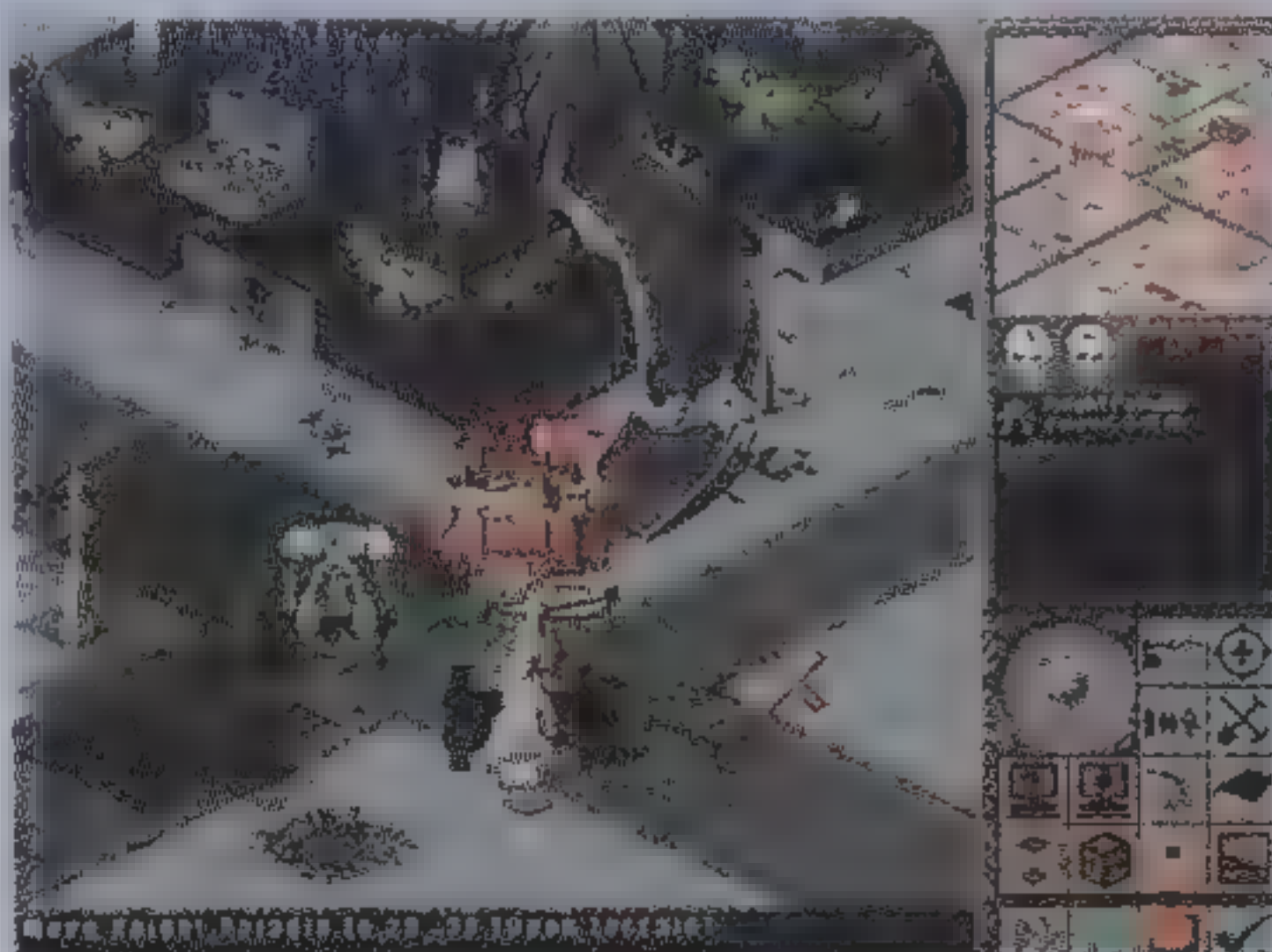


Kad zaigrate s orcima, zaboravite na strategiju koju ste rabili igrajući s ljudima. Zašto? Prvo, orci nisu tako precizni kao ljudi. Drugo, njihov adut dolazi do izražaja tek kada dođu dovoljno "to stick da boot in". Naime, skoro sva njihova vozila nanose ogromnu štetu pri bliskom susretu, a na većim udaljenostima su ozbiljna prijetnja Imperial umiesima, čekaju vas pošasti poput Garganta ili Kannon Speeds borbenih vozila. A u trenucima kad gubite, samio se sjetite stare oračke: "We'z orks, so wen we lose we just come back, an' give'em some more!".

ni dojam negoli racionalan, mjerodavan sud. Stoga, recimo koliko sve ovo zapravo vrijedi.

Iz IT gOOd AFTER ull?

Grafika nije ništa posebno, osobito ako ste očekivali lens flare-



Jedinice u Warhammeru 40k su podijeljene na desetke različitih vrsta pješadije, četrdesetak tenkova i desetak titana. Zanimljivo, u svoj toj zbrci svaka jedinica izgleda savršeno frajerski. Naime, na neki spektakularan način Games Workshopov tim je napravio izvrstan dizajnerski posao, tako da ćete mnoge partije zaigrati samo zato da biste vidjeli kako neka jedinica mlati. Što se raznovrsnosti tiče, najbolja stvar kod ove igre je što nijedna jedinica nema alter-ego, tj. nešto kao Ken/Ryu sindrom. Rezultat ovakvog postupka su eonske strategijske razlike pri igranju na različitim stranama. Sve ove osobine, kao i mogućnost igranja četvero igrača odjednom na istome računalu, daju vrlo ipresivan efekt i jamče malo zabave i najzgraženijim protivnicima strategija.

S one strane razuma

Ponekad se zapitam što proizvođači žele postići svim tim silnim brojkama. Prvo i prvo, trku je započeo Mechwarrior potpuno nepotrebnim tridesetprvim stoljećem. Rezultat: nešto na što bi mlađa generacija zakmečala vau (manje vjerojatno) ili pomislila da je to ime za motorno ulje što ga neki crnogorski gastarbeiter reklamira na Hreliću (vrlo vjerojatno). Naravno, tendencija pretjerivanja s brojkama kod oružanih sukoba nije značajnije povećala prodaju igara. No svejedno, ma koliko to glupo bilo, onih 40 000 daje opako zvučanje igri iako ona sama od sebe zrači budućnošću.

ove i 3D animacije. Naime, *Epic 40k* je vrlo zeznuta stvar. Prvo i prvo, pola je grafike preuzeto iz *Games Workshopovih* manuala, što jamči epileptične napade ljubitelja fantastičnog arta. Kao drugo, pola spriteova u igri je crtano u 2D-u, a pola u 3D-u (ako takvo nešto možete zvati 3D-om), završni rezultat je simpatičan mali hibrid promatran iz polupitičje perspektive. Što se sučelja u *Final Liberationu* tiče, ono je na intelektualnoj razini motorne pile, pa nebi trebalo biti problema. Osim malo "umjetne" grafike i nekih rupa u konceptu, *Final Liberation* i nije toliko loš kako se nekima u početku činilo. Meni osobno, *WH40k* izgleda prokletu dobro, tako da ću ovaj put igri dati dvije ocjene: jednu za *Warhammer* fanove i jednu za hmmm...ne-Warhammer fanove. Uostalom, ovaj *Squig* pokraj mene ne izgleda previše smireno. Lezi! 🐉

Warhammer 40,000: The Final Liberation
SSI

Igrano na:	P133, 32 Mb
Grafika:	75%
Zvuk:	70%
Igrivost:	90%
Min. konfig.:	P90, 16 Mb, Win 95
Druge plaforme:	N/A

UKUPNO 1: 82%

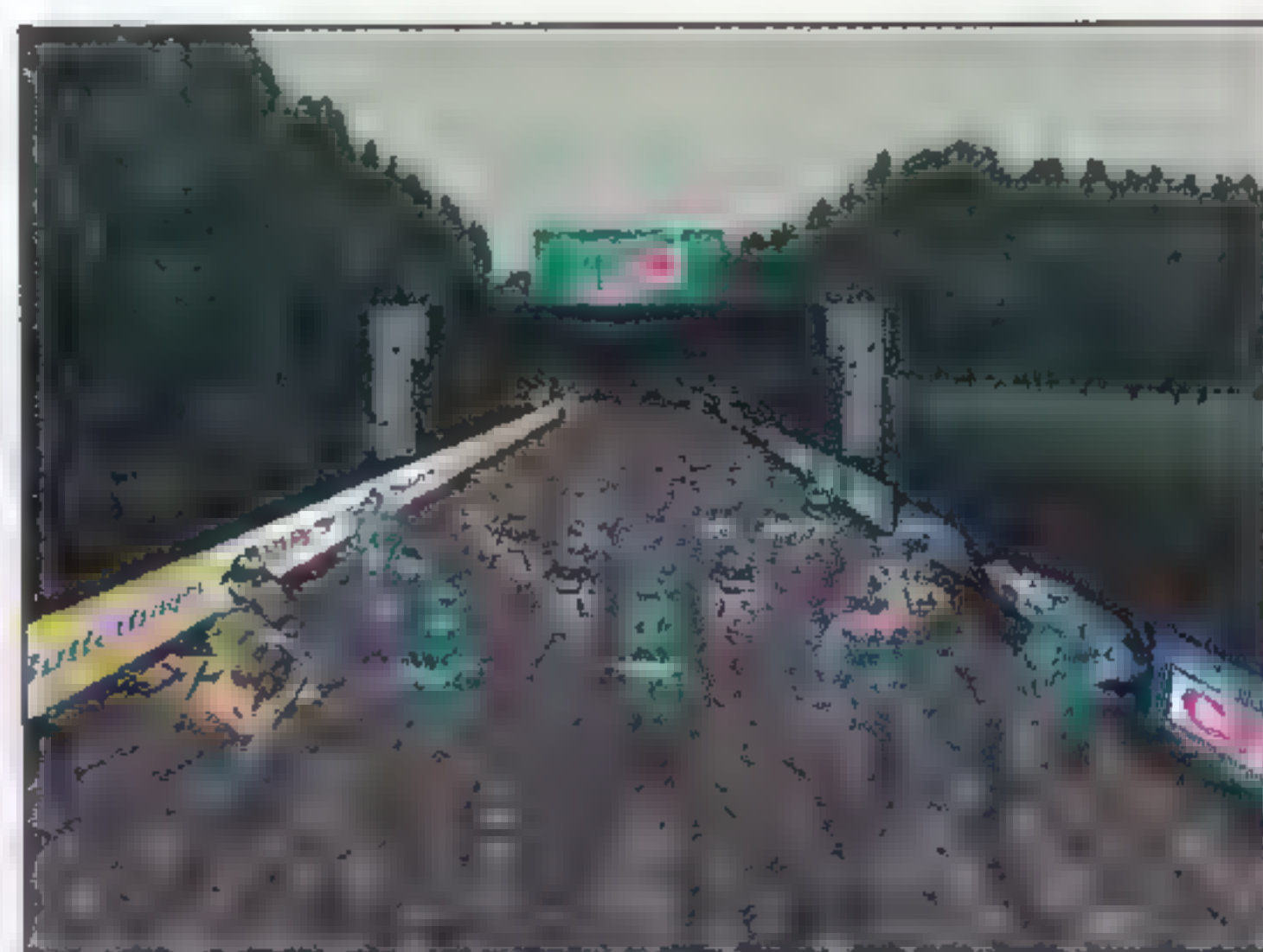
UKUPNO 2: 69%

Det Moto



Sveopća histerija za gomilom loših trkaćih igara polako počinje prelaziti granice razuma. Razlika između starih i novih je uglavnom u tome što su potonje, na PC-ju, krcate detaljima, što posebno živiciira Damira Rukavinu koji zazire od pomodnih proizvoda i konfekcijskih pokušaja proizvođača igara da nas prevare i uzmu nam još pokoju kunu od džeparca.

Da, sladokusci, ovaj put možete promatrati gomilu *lens flareova* na ekranu i friziranim Bogom oboriti lap record od 0.0025 sekunde. Što je još gore, šire se glasine da će se na američkim cestama biti dopuštena brzina od 2000 mph, tako da će lokalno probijanje zvučnog zida poboljšati sveopću državnu sigurnost i potaknuti proizvodnju igara u kojima ćete vozite elektron, a ne auto. Naravno, budu li još auti i krvarili, eto nam *all-american brand* proizvoda. No, nažalost, u igri *Jet Moto* ništa ne krvari (iako je rođena u Americi). Naime, da bi igrač dobio macho dojam o igri, ovdje se hrpa *WASP-ovaca* utrkuje hover motorima po najluđim stazama svijeta. Priče, kao i u većini trkaćih igara, nema, tako smo se i toga riješili. Polovica ženskih likova u igri je u "adekvatnim" pozama, tako da uglavnom nećete obraćati pažnju na njihove podatke kad budete vršili odabir (naravno, pod pretpostavkom da ste među onima koje su potvrdno odgovorili na anketu da u *Tomb Raider 2* treba ubaciti undercover nivo koji bi se odvijao u bordelu). Na izbor imate tri skupine različitih likova koje ne biste mogli nikako povezati ni pod utjecajem heroína. Razlika među skupinama je u boji – prva je zelena, druga žuta, a treća plava. Drugih razlika ni nema, pa je zapravo potpuno svejedno koji lik izaberete.



Bez obzira na intervenciju prometnika, ovaj krkljanac će zaustavljati promet sve do deinstalacije.

Jet Moto = brzina???

Prva asocijacija kad začujete *Jet Moto* bit će: brzina. No, ako ste očekivali da ćete imitirati rodeo jahača na letjelici svjetlosnih brzina, prevarili ste se. Ovdje se tzv. *trka do smrti* svodi na desetak ubitačno dosadnih minuta dostatnih za završavanje jednog kruga. Na startu vas čeka dvadesetak idiota koji će nasrnuti naprijed kao krdo goveda ostavljajući vam sljedeće mogućnosti: možete ih pokušati prestići, izbrisati igru ili istrčati na ulicu s MP5 sačmaricom pucajući na slučajne prolaznike. Staze su priča za sebe. Ne samo što su dosadne, nego su i prepune zapreka. Štoviše, gomila panjeva, mrtvih vjeverica i trupla bivših američkih kongresmena plutaju na vodi, spremna zaustaviti svako biće slabijih refleksa nego u dopingirane muhe. Doduše, nije bila namjera



programera da staze ispadnu tako loše. No, s obzirom da se u ovoj igri ništa novo ne događa, i s obzirom da je zapravo riječ o lošoj imitaciji *Waveracea*, shvaćate da se od ovog potpunog promašaja ne može napraviti nešto atraktivno. Što se tiče grafike, najbolje je izbje-gavati ovaj proizvod ako niste vlasnik 3Dfx-a. Možda bi silna sporost kojom se igra odvija u goloj procesorskoj verziji i bila opravdana kad bi se ovdje imalo što vidjeti.

Naime, sve je bitmapizirano i nema nikakvih vizualnih efekata. Kao jedini kvalitetan dio igre, 2D artwork je iznimno lijepo napravljen – s mnogo boje i stila. Ako budete toliko očajni i kupite ovaj komad bizonskog fekalija, moći ćete uživati u slikama neproporcionalno obdarenih manekenki koje se muče u teretani – i to je sve. 🐉

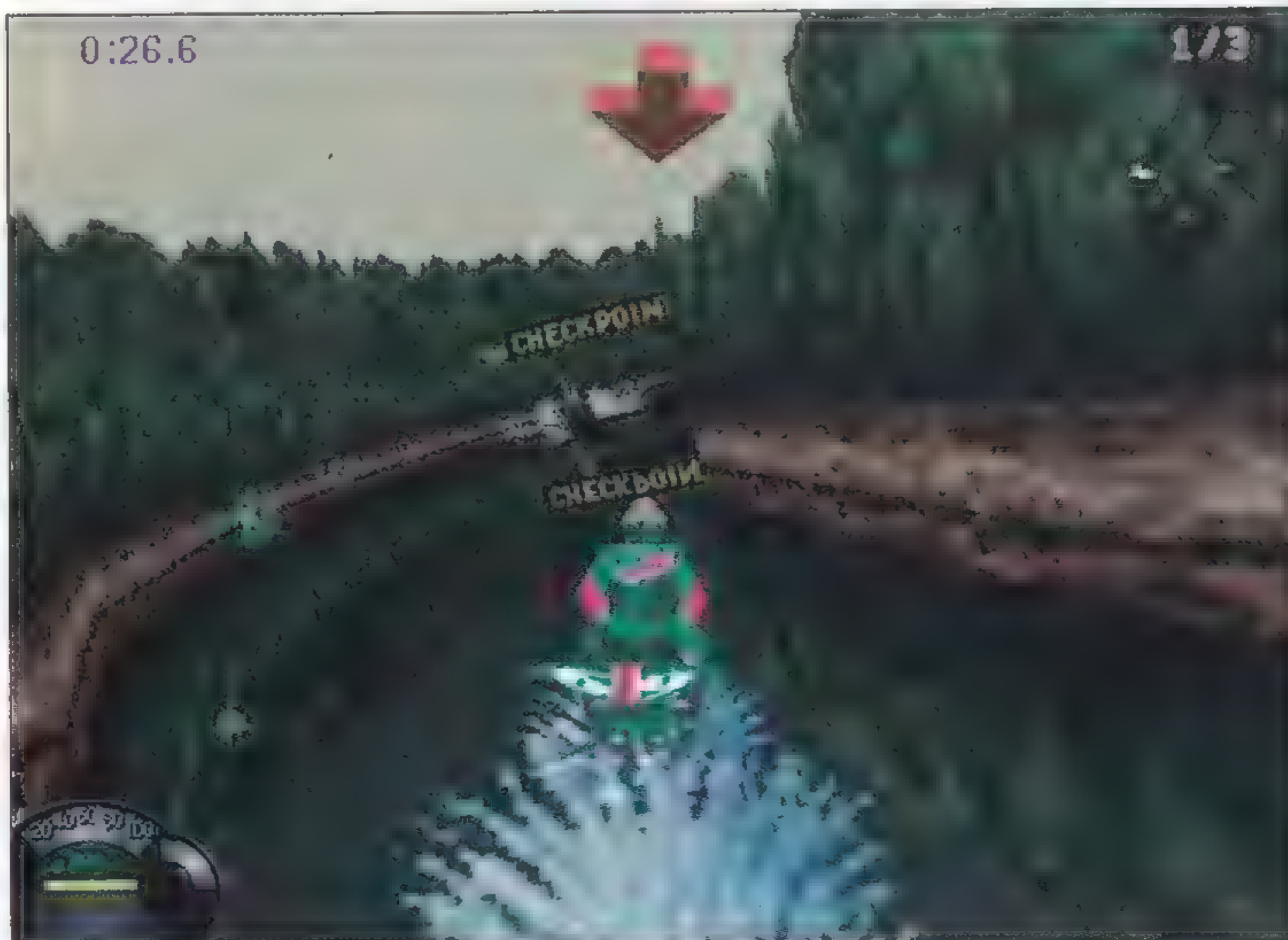


Wo-ho-ho, see me go...i'm a woman driver and my t**s won't show...

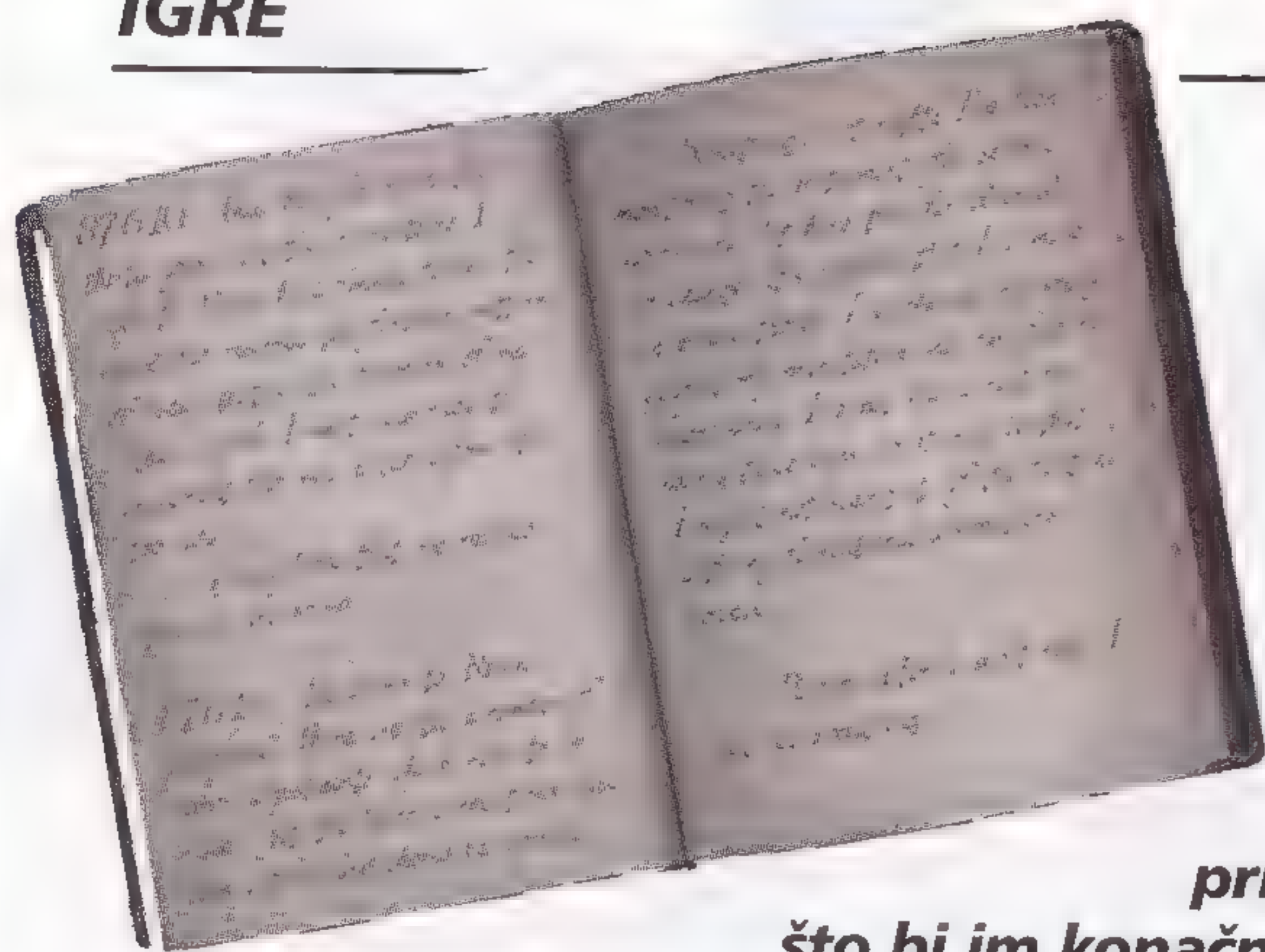
Jet Moto Single Trac

Igrano na:	P133, 16 Mb, 3Dfx
Grafika:	15%
Zvuk:	25%
Igrivost:	10%
Min. konfig.:	P120, 16 Mb, 3D ubrzivač
Druge plaforme:	Playstation

UKUPNO: 11%

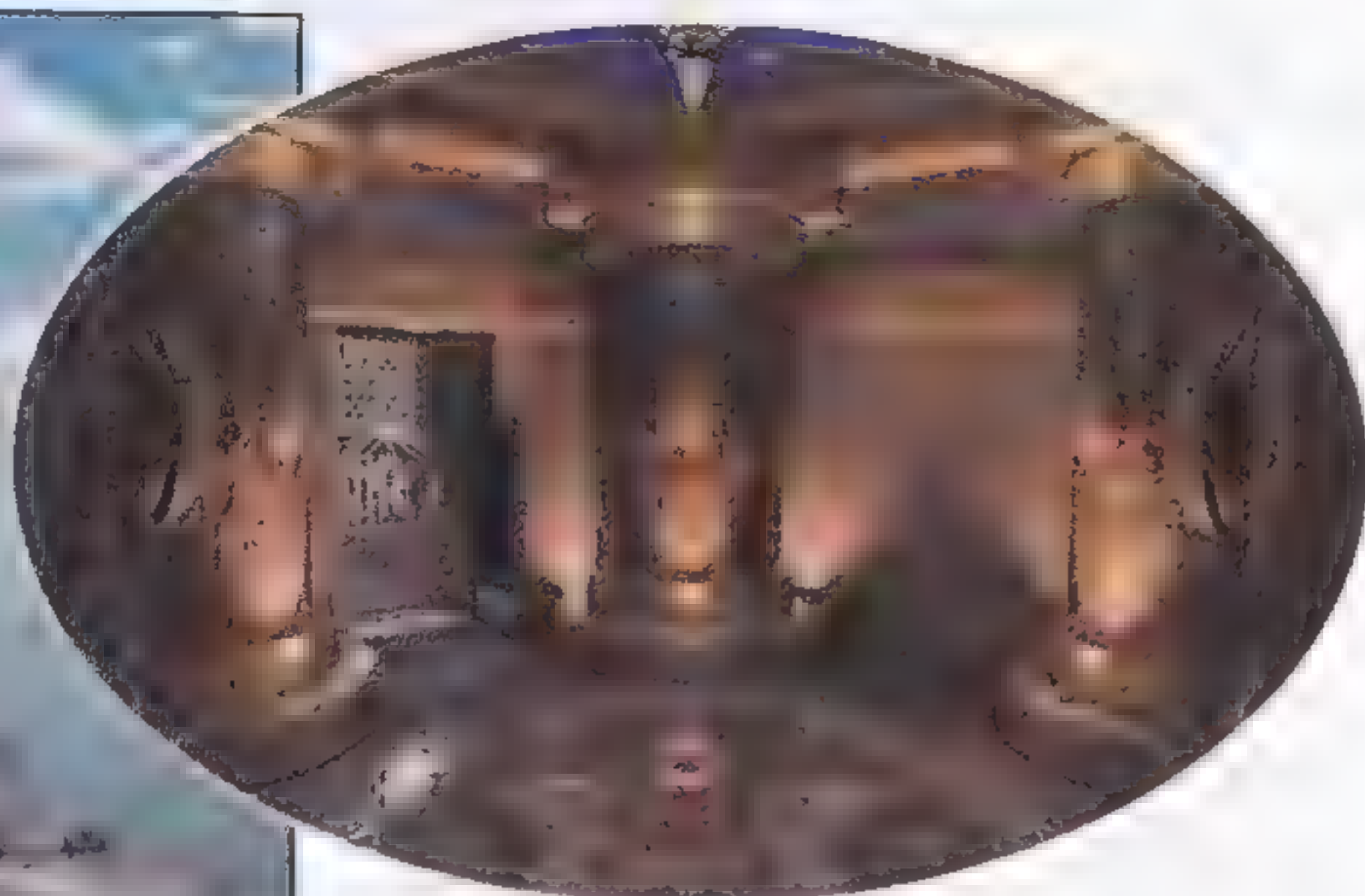


Hhuuhu...gledaj me kako idem...još samo da prestignem onu gljivu i pehar je moj.



Riven

Vratimo se na trenutak u prošlost. Godina je 1994., programeri tek počinju iskorištavati sve potencijale CD medija, a ponosni vlasnici primitivnih single i tek pokojeg double speed CD pogona čekaju na nešto što bi im konačno pokazalo svu snagu tog skupog komada hardvera. Na scenu stupaju braća Miller s avanturom neviđene grafike i ugođaja te smjernicama za svjetliju budućnost – *Myst*! Kad su se na stranicama časopisa pojavile prve slike, Dario Rakovac jednostavno nije mogao vjerovati da jedna igra može izgledati tako dobro i nije se smirio dok ju nije, igrajući dan i noć, završio. Tri godine kasnije, braća Miller su konačno izdala dugo očekivani nastavak, a Dario je više nego razočaran.



Grafika je usitinu impresivna. No, što biste od statične slike očekivali?

Od *Rivena* sam, prije svega, očekivao isti stupanj inovacije i kvalitete. Teško mi je priznati, ali inovacija i igrivost u *Rivenu* jednostavno ne postoje. Tri godine nakon *Mysta*, nekoć legendarna braća Miller su nam podvalila potpuno istu stvar, zapakiranu u igru

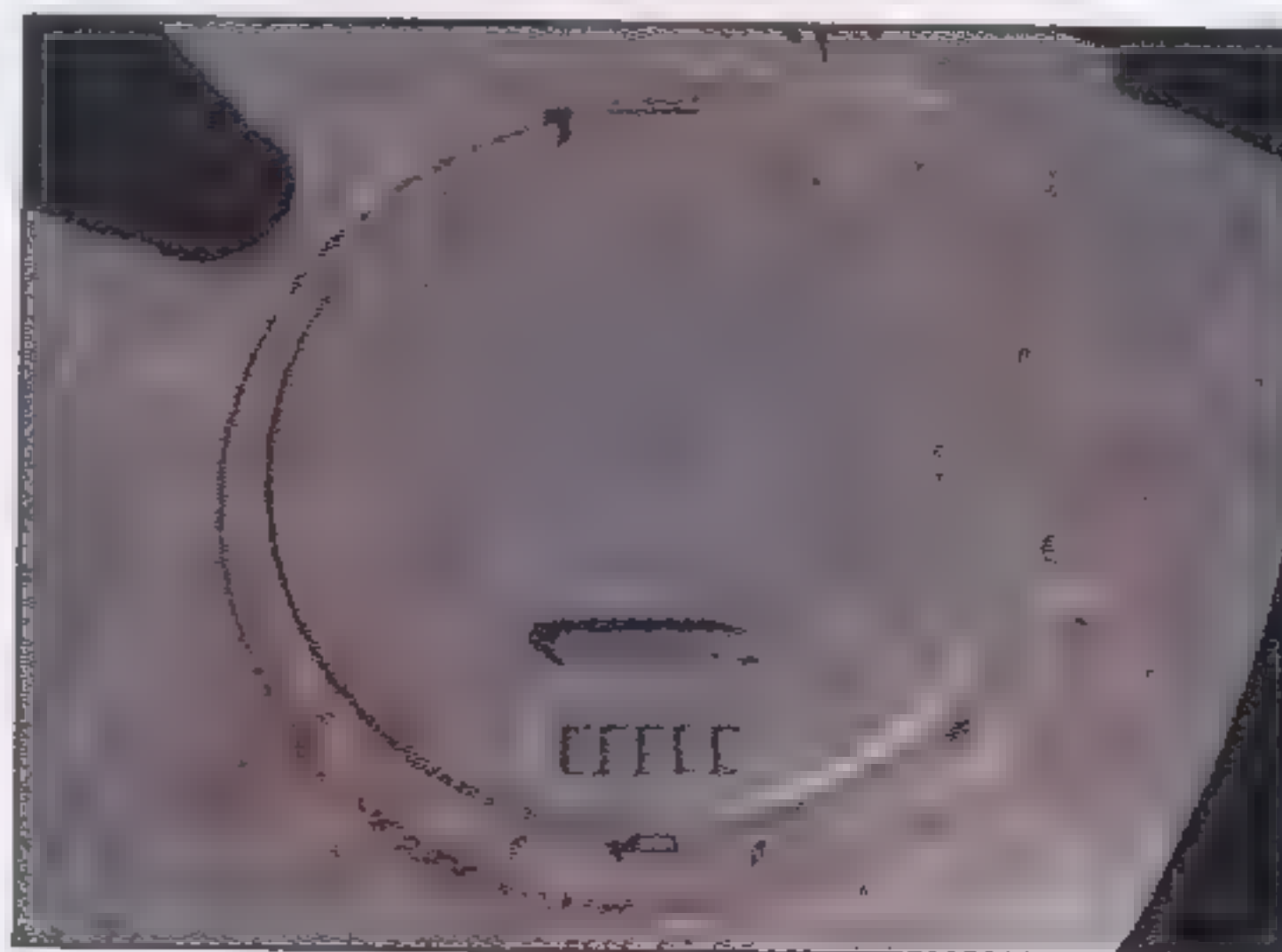
drugačijeg naslova. Naime, *Riven* je pravi nastavak *Mysta* i to u svim pogledima. Krenemo li od onog istog nejasnog sučelja pa do izvođenja u stilu *slika-na-sliku*, sve je ostalo na istom razvojnog stupnju: i dalje ćete se mističnim svijetom kretati kao da kod kuće gledate dija pozitive s ljetovanja, i dalje ćete morati rješavati brojne "mozgolomke" nalik na prastari *7th Guest*, i dalje se sve svodi na proučavanje goleme integrirane knjižnice i bezglavo klikanje po lokacijama iako i ne znate gdje zapravo možete stići. Nakon toliko dugog razvoja, očekivali smo barem nekakvu interaktivnost koja bi uključivala kretanje u stvarnom vremenu, pravu avanturu s pravim zagonetkama koje uz grafiku i u doba prvog *Mysta* nisu bili mogući. Od svega toga, ništa. Kupite li *Riven*, dobit ćete čak pet CD-a koji nisu ništa više doli gomila lijepih renderiranih slika koje se od klasične clipart kolekcije razlikuju samo po tome što ćete morati dati znatno više novca i "kretati" se po nekakvim sobama da biste ih sve pregledali. Povrh toga, da biste vidjeli neke od osobito lijepih, morat ćete riješiti i dosta gadnu zagonetku, a rješavajući je, eto prilike za kulturno uzdizanje – odgovor vas čeka u jednoj od mnogih knjiga što ćete ih u igri pronaći, a čije iščitavanje čini *Riven*

samo dosadnijim i dugotrajnijim.

Potpuni pro-mašaj!

Možda će me neki od vas kritizirati zbog ovako negativnog opisa,

ali pogledajte istini u lice. Siguran sam da ste ovu igru željeli i čekali koliko i ja. Moja je sreća što nisam morao izbrojati petstotinjak kuna da bih se ovako razočarao. Istina, grafika je predivna, ugođaj fenomenalan (ostvaren prije svega fenomenalnim zvukom), ali zar je to sve što su *Millerovi* uspjeli napraviti u tri duge godine? Recite mi, hoćete li radije odabrati *Riven*, kad možete uživati igrajući avanturistični fenomen poput *Blade Runnera*? Iskreno, sumnjam. Toga su trebali biti svjesni i *Milleri* jer se na staroj slavi u svijetu računalnih igara ne živi. Pokoji nas proizvođač još i uspije prevariti, ali je to onda s više stila nego što je to u slučaju *Rivena*. Koliko god razmišljao o ovoj igri, ne mogu se osloboditi dojma da su naši dragi *Milleri*, potaknuti planetarnim uspjehom *Mysta*, odlučili ući u tamnu prostoriju i ne izaći dok ne naprave još bolju i veću igru kakvu svijet još nije vidio! No, kada su nakon tri godine konačno izašli na danje svijetlo, svijet se malko promijenio.



Jedna od brojnih "mozgolomki". Pogodite pravu kombinaciju!

ZANIMLJIVOSTI

Kao i u *Mystu*, sve su glavne uloge u *Rivenu* podijeljene našim dobrim dečkima, *Millerima*. Šteta, nakon svih ulaganja u poboljšanje igre, valjda im nije ostalo novca za koliko-toliko kvalitetne glumce. Inače, FMV je nešto što će vam u igri zadati mnoge glavobolje jer, tri godine očitno nisu dovoljne da se napravi barem tehnički ispravan proizvod. Naime, *Rivenu* ne nedostaje bugova, zbog kojih ćete neke filmove morati gledati dvaput, a nećete ih (kako se navodi u manualu) moći preskočiti. Zbog toga je izdan veliki patch koji ispravlja ove i mnoge druge nedostatke ali ćete ovaj put, pomaknete li nedajbože miša tijekom filмова, dobiti trake zaostalih piksela koji će vam krasiti prikaz sve dok film ne prođe. Kako se ono kaže? *Nije sve u izgledu?*

Igre su danas ipak drugačije. Zapravo, žalosno je da je legenda poput *Mysta*, jedne od najutjecajnijih igara u posljednjih nekoliko godina, na neki način upropaštena ovako sramotnim nastavkom. No, da skratim. Ako ste posljednje tri godine proveli slično *Millerima*, ovo je igra za vas. U suprotnom, *Riven* će vam biti smijeh – baš kao i meni. ☺

Riven Red Orb

Igrano na:	P200MMX, 32MB, Win95
Grafika:	90%
Zvuk:	90%
Igrivost:	50%
Min. konfig.:	P90, 16MB, Win95
Druge platforme:	N/A

UKUPNO: 55%



Ove vam slike u potpunosti dočaravaju igranje *Rivena*. Igru počinjete i prvi dio izgleda baš ovako. Gledate li slike slijedno, sve će biti baš kao da igrate samu igru. Heh, možda bi *Millerima* bilo bolje da su napravili igru u obliku stripa s odgovorima na posljednjoj stranici?

Cricket 97

Ashes Tour Edition

Iako je ova igra stigla u kutiji primamljivog izgleda, nitko nije pristao na recenziju jer se radi o nama stranom sportu s čudnim pravilima. Čak su i zagriženi sportaši (čitaj: Miro Puljiz i Igor Duić) samo prezrivo otpuhнули kad sam im zamahao Cricketom 97 ispred nosa. I kad sam već pao u beznadni očaj, spas je doletio u obliku mog avatara **Mislava Mataije**.



Ova simpatična patkica se pojavljuje svaki put kad zabrljate. Ovaj je batsman bio "run out" (wicket je srušen usred runa).

Najnovija EA Sportsova sportska simulacija, predivne grafike, fantastične motion capture tehnologije, realne statistike..., reče Kristijan, a ja naivčina dotrčah u redakciju, gdje me dočeka – simulacija kriketa. Većina vas je vjerojatno čula za kriket, ali se niste nikad potrudili saznati nešto više o njemu. Eto, reći ću vam: uz kuglanje i pecanje, kriket je uvjerljivo najdosadniji, najnezanimljiviji i najsuhoparniji sport ikad prebačen na računalo. Koncept je vrlo jednostavan: jedan igrač baci loptu, drugi je odbije palicom, a za to vrijeme jedna momčad trči za loptom, a druga gore-dolje po označenom prostoru. To traje petnaestak sekunda, no

čitave utakmice u istom stilu traju danima, sa stotinama ponavljanja. Ispričavam se svim Englezima i stanovnicima bivših engleskih kolonija, današnjih sportskih vele-sila tipa Indija, Šri Lanka i Pakistan, koji kriket razumiju, pa i vole, ali nijedan stanovnik ostatka svijeta neće Cricket 97 pretpostaviti NBA-u 98, FIFA 98, NHL-u 98 i ostalima.

Smash the wicket!

Iako igru možete promatrati iz više perspektiva, najpreglednija je ptičja. Grafika nije loša, no pomalo je zastarjela. Naime, igrači nisu izvedeni u pravo 3D tehniku pa i nema nekih grafičkih zanimljivosti, osim relativno kvalitetne motion capture tehnologije. Zvuk je vrlo dobar, a bezobrazni komentari legendarnog kriketaša *Richiea Benauda* će vas najviše smetati kad budete gubili. Sama "akcija" je centrirana oko dva wicketa: vi pretrčavate određeno područje osvajajući rune, što je i

cilje ove igre, pazeći pritom da se lopta ne vrati prije nego se vi vratite na svoje mjesto i sruši vam wicket. Udarce usmjeravate pomoću tipke za udarac i tipke za smjer. Igranje u polju je znatno teže jer je suparnika, računalo ili čovjeka (mreža, modem, jedno računalo) teže uloviti usred runa. Sama je igra vrlo detaljna, krcata statistikom, portretima igrača, taktikama, bla, bla, bla... Sve u svemu, ako volite kriket (?), povišite ocjenu za 20%, a ako za njim niste baš ljudi, ne prilazite. Zijev!



Bowler uzima zamah... Opali je! Vužgi ga Blaž!

Ovo niste znali

Niste li nekim slučajem porijeklom iz Engleske, Australije ili Indije, mala je vjerojatnost da ste dosad upoznali pravila ove igre, a kamoli je zaigrali. Zato sam sastavio mali vodič, koji će vam pomoći u shvaćanju ovog dosadnog, ali jednostavnog sporta. Svaka momčad ima 11 igrača. Jedna momčad udara (batsmen) a druga ide u polje, tj. baca (bowlers, fielders). Cilj batsmena je osvojiti run. Run se postiže ili odbijanjem loptice izvan polja (ako se loptica odbije, dobit će 4 boda, a ako se ne odbije, 6 bodova), ili udaranjem loptice u polje i trčanjem s jedne strane područja udaranja na drugu. Cilj momčadi u polju je izbacivanje batsmena. To je izvedivo na 4 načina:



4. ako batsmana loptica pogodi u bilo koji dio tijela u ravni sa širinom i visinom wicketa

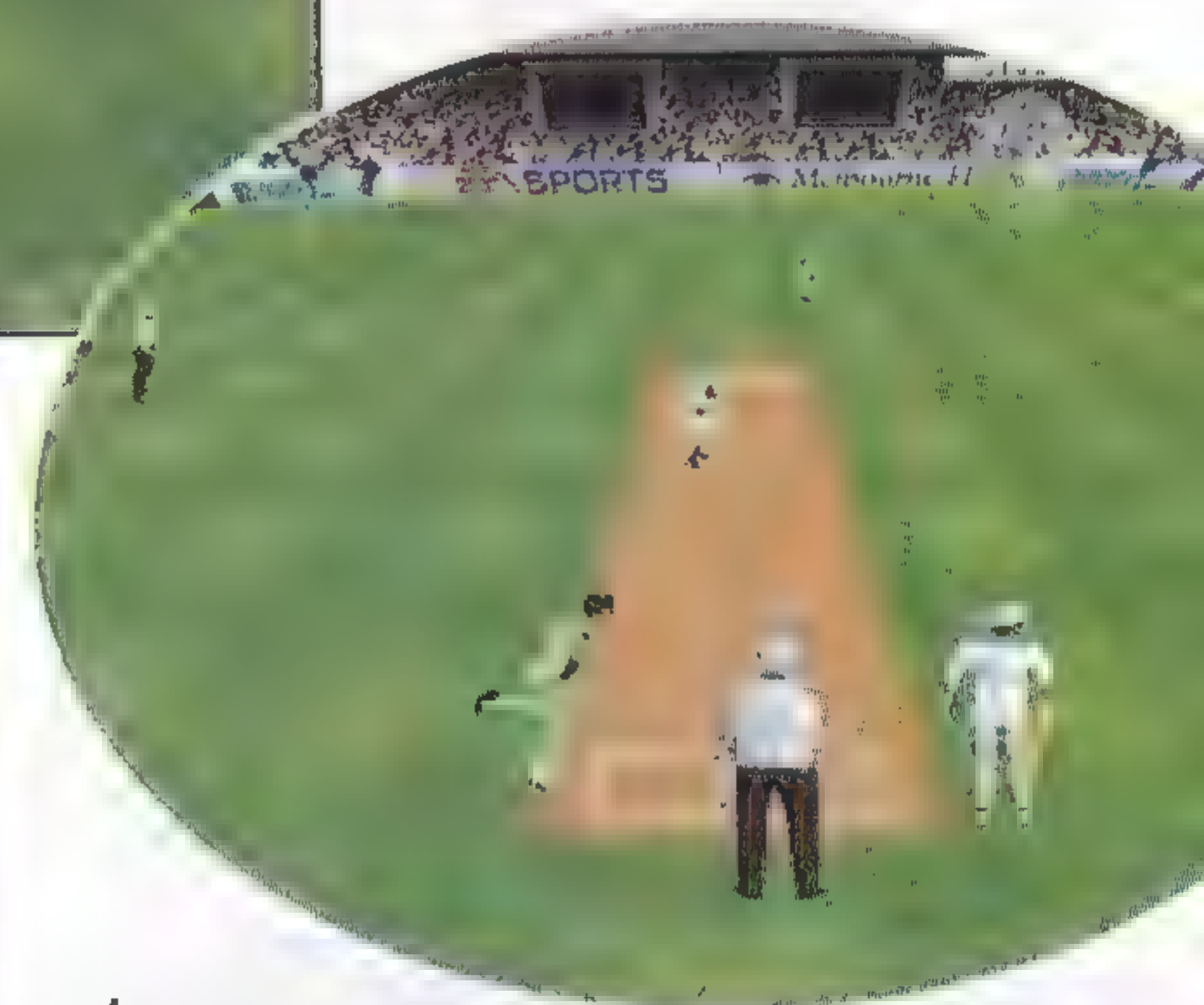
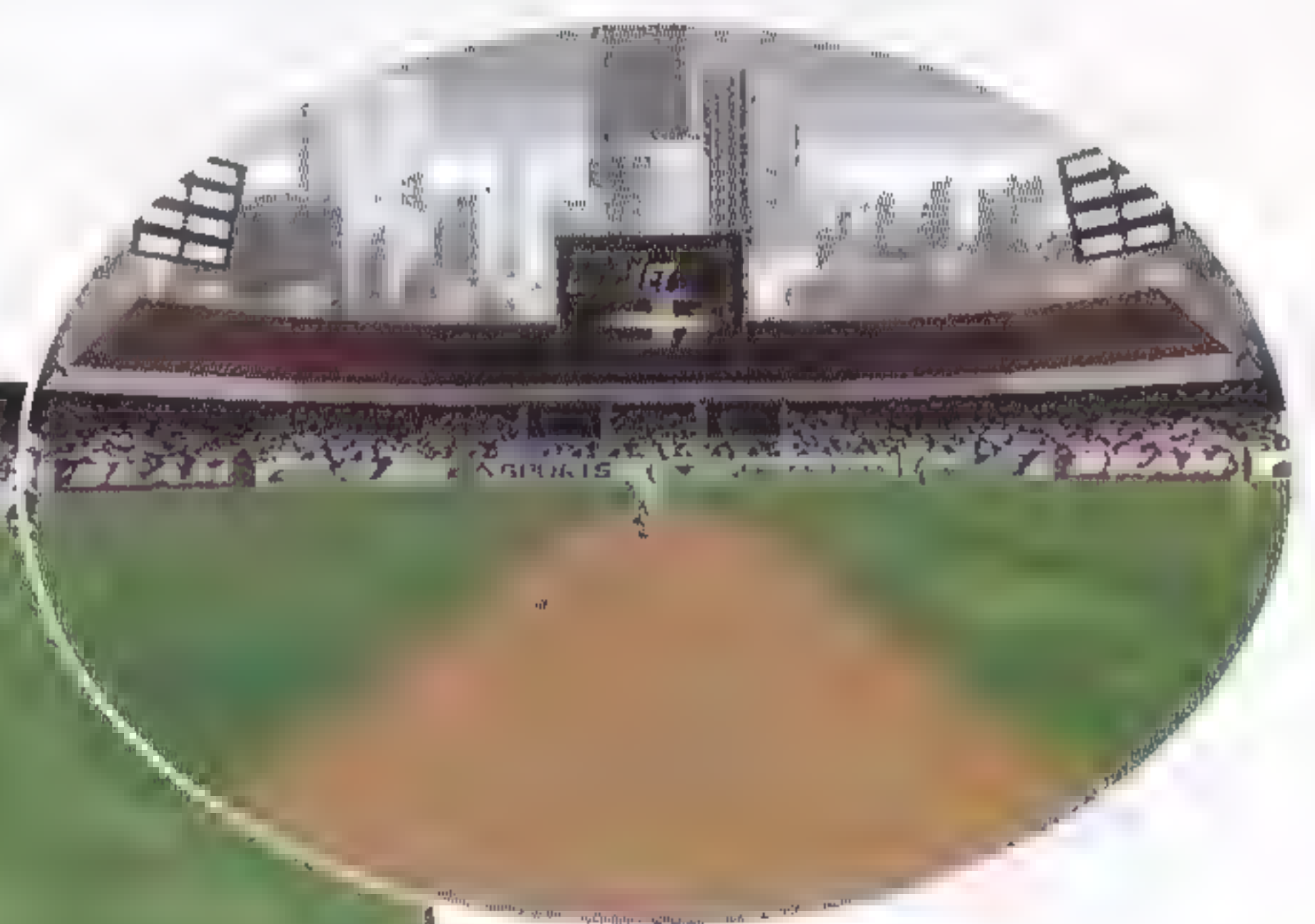
Kad momčad u polju izbaci svih 10 batsmana, momčadi se izmjenjuju. Mala zanimljivost: važnije utakmice znaju potrajati po pet dana.

1. ako fielder (igrač u polju) ulovi lopticu u zraku nakon što je batsman udari
2. ako bowler (bacač loptice) lopticom pogodi bailove na wicketu (huh? vidi dolje)
3. ako neki od igrača u polju pogodi bailove dok batsman trči između wicketa, tj. kad nije unutar creasea



Mali kriketski rječnik

crease: bowling crease	crta pod wicketom
popping crease	crta udaranja
wicket	vrata iza batsmana
ball	poprečni kolac na wicketu
umpire	sudac
over	broj udaraca dopušten između izmjene mjesta igrača
stump	držač baila
inning	razdoblja u utakmici, 1 ili 2



Grafika ne zaslužuje pohvale. Naime, nema virtual stadiona, nema poligona i uvjerljivih tekstura – sve je nekako kockasto, djeluje pomalo spartanski i, što je najveća zamjerka, nema sveprisutnog motion capturea!

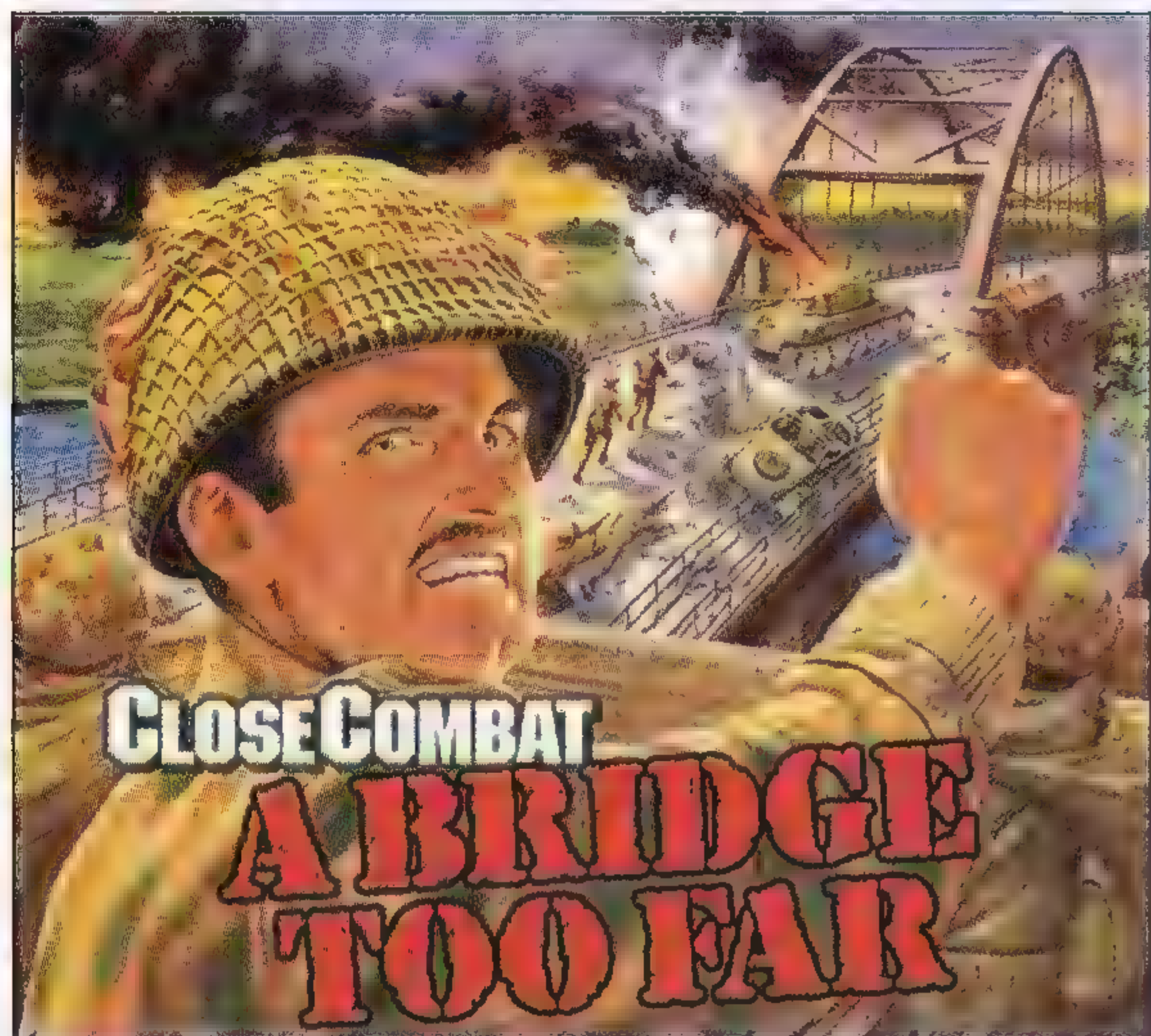
Cricket 97 EA Sports

Igrano na:	P100, 32MB, Win95
Grafika:	65%
Zvuk:	75%
Igrivost:	40%
Min. konfiguracija:	P90, 16MB, Win95
Druge platforme:	N/A

UKUPNO: **57%**

Ovaj će vas sredovječni gospodin svaki put kad prekinete utakmicu ohrabriti u najboljem stilu EUROSPORTOVIH zajedljivaca: "To je jedan od problema današnjeg društva; previše ljudi odustaje."

Close Combat 2: A Bridge Too Far



Microsoft nas ovih dana iznenađuje iz dana u dan. Nakon odlične strategije Age of Empires, koju smo opisali u prethodnom broju, ovih se dana pojavila još jedna njihova odlična strategija – Close Combat 2. Te igre nisu zasluga nesposobnih Microsoftovih programera nego je tata Bill po starom dobrom običaju otkupio već gotov proizvod kad ga već sam ne može napraviti. No, i Bill Gates i Microsoft su zadnje rupe na svirali preambicioznom i megalomanskom Krešimiru Laušu koji ovih dana manijakalno pokušava promijeniti tijek povijesti igrajući Close Combat 2.

Close Combat 2 je neobična kombinacija standardnih real time C&C "strategija" i turn based igara poput Steel Panthersa. Navedeni je koncept prilično rizičan i upitan, posebice ako je suditi po prvom nastavku ove igre koji je prilično neslavno prošao. No ovdje stvar funkcionira začuđujuće dobro donoseći u najboljim omjerima dozu realističnosti i povijesne preciznosti te igrivosti i zabave. U *Combatu 2* vodite čitav vod (5-6 vojnika) a ne pojedince, kako je to uobičajeno. Na raspolaganju vam je i topnička podrška i podrška oklopnih jedinica. Znam, sad biste rekli: pa što, tipičan C&C, kakve to ima veze sa strategijama na poteze, uostalom što nam to drviš, prebićemo te ko vola... Hej, mir - ono što *Combat 2* razlikuje od ostale RTS bratije je smireni ritam igre, složen sustav zapovijedanja i napredan A.I. Dok bi vam, primjerice, u *Warcraftu 2* od silnog i mahovitog potezanja miša napukao zglob i zapalila se kuglica, u *Combatu*

2 imate vremena dobro razmisliti o svakom sljedećem potezu i odgovarajućoj taktici. Vaše će trupe, ovisno o naređenjima i borbenim okolnostima donekle i same procijeniti situaciju i npr. odbiti zapovjed golorukog uletavanja među skupinu uspaljenih bacača plamena ili štogod slično. No idemo redom.

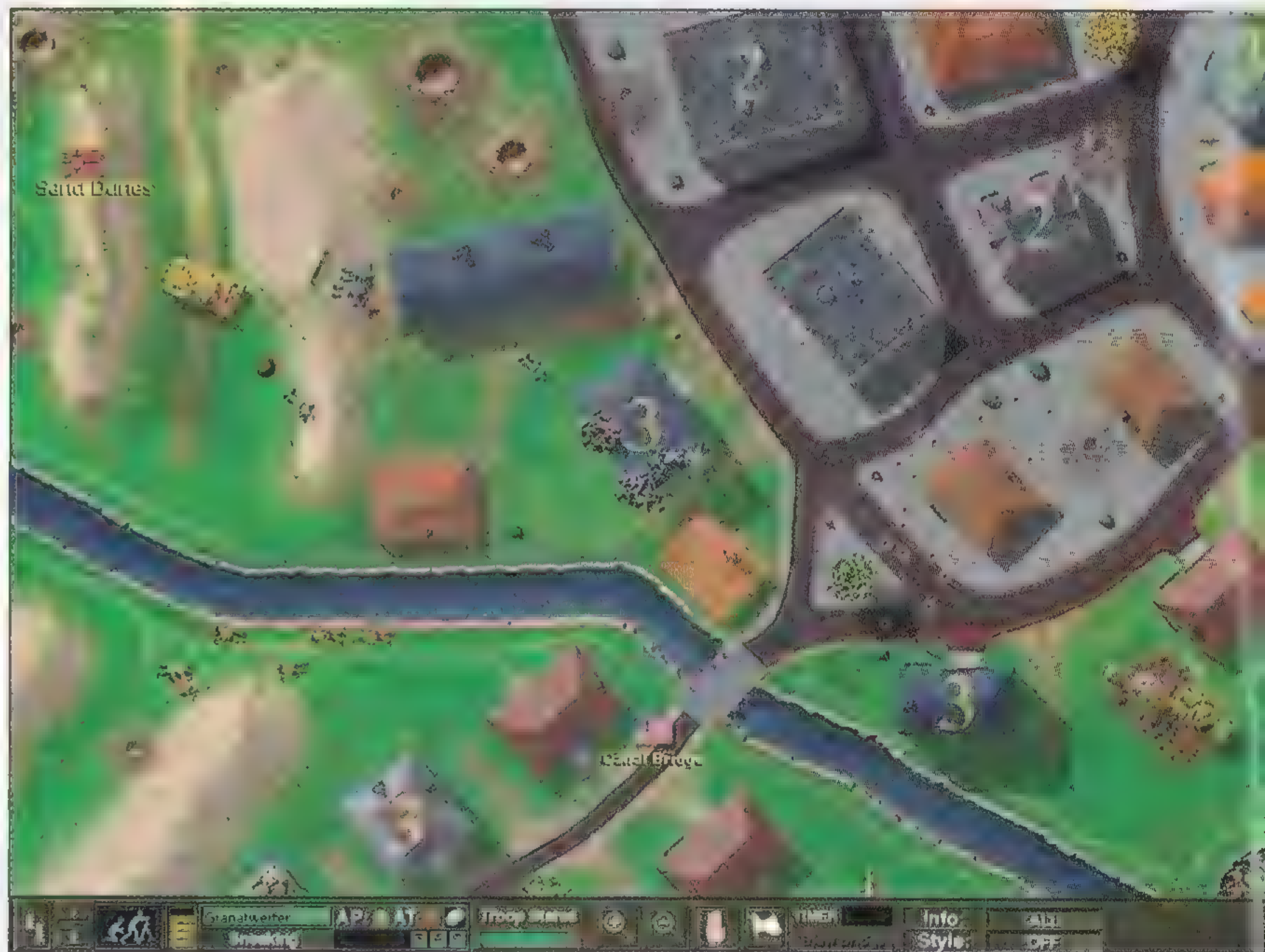
Yawohl herr generali

Igrački interface prilično je logičan, sadrži sve potrebne informacije i feedback važan za nadzor i kontrolu vaših trupa. Dostupni su vam podaci o stanju svakog pojedinca koje, zbog brojnosti, nikad nećete ni pogledati, ali barem pridonose realističnosti. Naredbe koje izdajete jedinicama dijele se u tri grupe: pokret (normalni, ubrzani i šuljanje), otvaranje vatre (pucanje i dimne granate) te ukopavanje i obrana teritorija. Zahvaljujući njima, po prvi je put moguće pravo taktiziranje, pripremanje zasjeda, pokrivanje vatrom, prikradanje s leđa itd. Pridodajte tome A.I. koji čak simulira psihička stanja vojnika pod pritiskom (odbijanje zapovijedi, panika, dezertiranje, heroizam itd.) i doista

će vam se činiti da zapovjedate živim mesom i da je svaki metak važan.

Odsimuliran je i domet oružja i pravi line of sight, što znači da svaka zgrada i svako

drvo zaustavljaju vaše metke. Podržane su i višekratne zgrade (one ružne brojke na slikama) te uzdignuti tereni koji su i te



kako važni strani koja ih posjeduje. Zbog svega toga, a i zbog činjenice da vam je na raspolaganju tek određen broj vojnika, izbjegnuta je zamka gomilanja jedinica i razbucavanja neprijatelja, koji, eto, baš ima dva tenka manje. U paklu borbe bit će više od sto različitih jedinica, od raznih vrsta tenkova, topništva, specijalaca, rezervista do starih majki i nejake dojenčadi. Istina, to zna biti zbunjujuće i trebat će vam život ili dva da ih sve popamtite, ali zato barem neće biti superjedinice (devastator tank, anyone) koja bi slabije napiknula na ražanj, podlila pivom i uz uzvik "ih što sam snažna!" slasno prožderala.

Umjetnost ratovanja

Svoje taktičke talente ispoljavate u pojedinačnim misijama ili u glomaznoj dinamičnoj vojni na povijes-

nim lokacijama Eindhovena, Nijmegena i ArnHEMA. Dinamična vojna znači da prilikom poraza u pojedinoj bitci ne morate očekivati "Mission failed, try again?" poruku jer ćete jednostavno biti potisnuti na rezervne položaje, gdje nećete napadati, nego grčevito braniti položaje od neprijateljskog protunapada. Igra će u *campaignu* zapamtiti svaki ispaljeni metak i rupu u zidu, stoga pazite da ne srušite nešto što bi vam poslije moglo zatrebati. Ako uz Božju pomoć (vjerujte, trebat će vam) završite vojnu, na raspolaganju vam je i editor mapa u kojem slobodno dajte oduška mašti. Mrežno je igranje standardna opcija i idelano mjesto za nabijanje kompleksa vašim nevještim prijateljima. No *Close Combat 2* ipak nije savršen proizvod (usput, dolazi od Microsofta - Win95 anyone?). Igra

Kao što vidite, hi color grafika u *Close Combatu 2* je vrlo detaljna i precizna, a brojni vam ekrani pružaju potpuni uvid u stanje vaših trupa. A da tek čujete taj savršeni zvuk!



Dobro postavljen plamenobacač ispeći će svakog vojnika, stoga ni ne pomišljajte na masovni napad. Što ih je više, bit će ljepša vatra!

se često znade kronično usporiti i potpuno uništiti užitek zapovijedanja. Uočili smo i jedan neobičan idio-tizam glede scrolla ekrana. Naime, kad mišem dođete do ruba i scrollate, on je gladak, no pokušate li isto tipkovnicom, ostaje vam jedino zapjevati od muke "tata kupi mi PentiumII na 266MHz". Nadalje, vaše su trupe kamuflirane pa ih je vrlo teško uočiti na istobojnoj pozadini i imati na oku bez obzira na solidnu mapu. Doista ne uživam loviti pincetom histerične mravce-ubojice po vrućem danu sav ljepljiv od znoja.

Combat 2 radi tek od reze 800*600 pa ako imate 14" monitor, nabavite si povećalo ili veći monitor. Igra je

Behind the scene – Act 2.

Grozničavo uletjevši u štab, major Brian Urquhart je duboko udahnuo i odlučno salutirao generalu Browningu.

"Generale, upravo su nam stigle slike tenkova o kojim nas je izvijestila naša špijunska mreža. Kao što vidite, ove zračne snimke jasno pokazuju njemačke oklopjake opasno blizu našim sletnim zonama. Držim da bi zbog novih okolnosti, operaciju Market garden trebalo odgoditi ako ne i potpuno obustaviti."

"Tenkovi kažeš? Ma nisu to tenkovi, sinko."

"Generale, pa nego što su onda?"

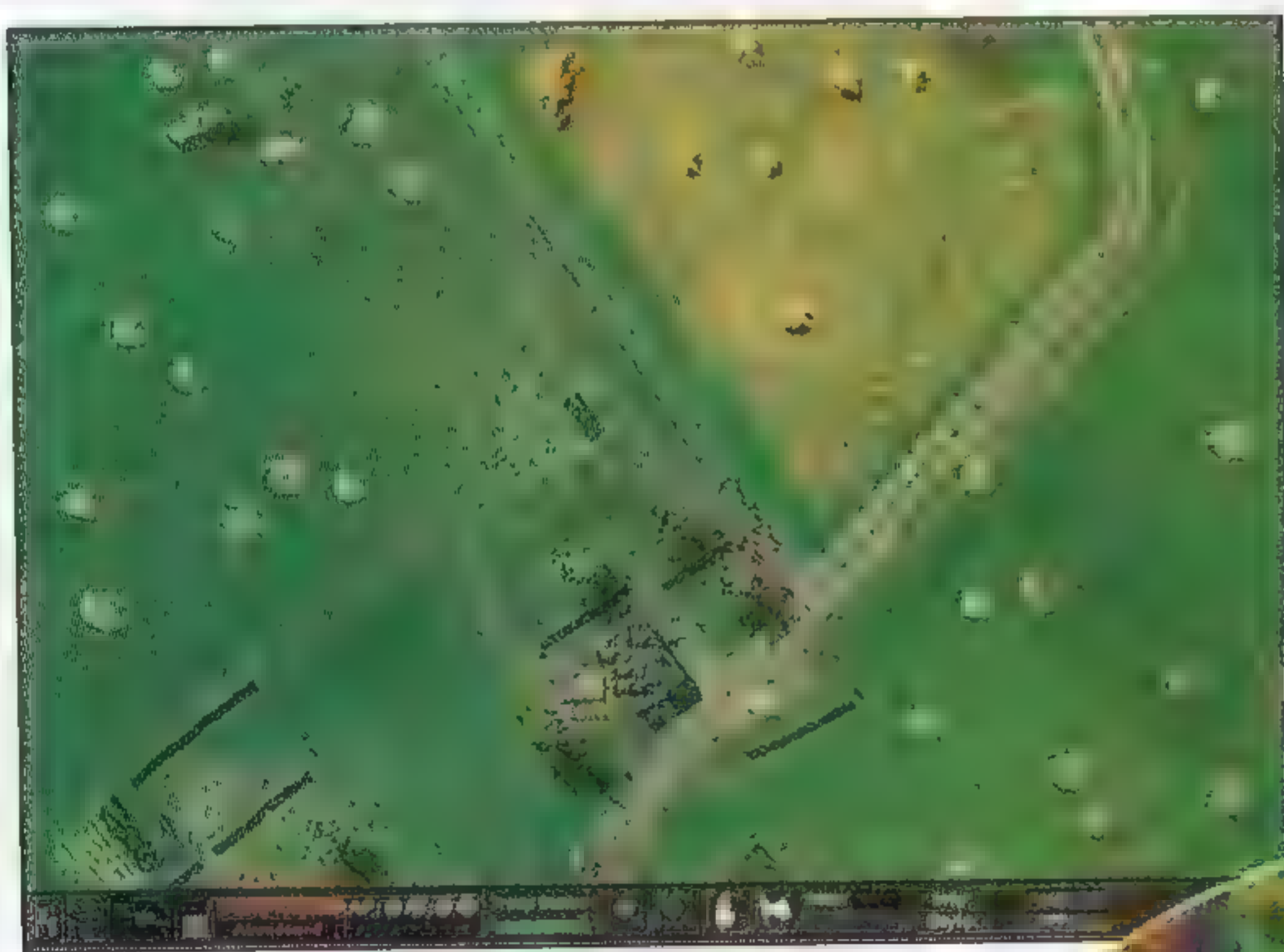
"Pa to su patuljci! Da, patuljci, vidi ih kako su lijepi... i zeleni."

"Ali, hkhm, gen..."

"Tišina!! Ako kažem da su to patuljci i to zeleni, onda to i jesu, i nitko, pa ni ti, pa ni sam Churchill neće stormirati operaciju Market garden. Poslat ćemo svoje hrabre padobrance u srce Nizozemske da zauzmu i osiguraju sve glavne mostove od Eindhovena do Arnhem, pobiju patuljčad i omoguće našim oklopnim divizijama siguran i brz prelazak rijeka i konačan prodor u samu Njemačku! Naše će se trupe u realnom vremenu boriti na tri bojišta, na prekrasno nacr-tanim hi color kartama, bit će tu i tutorijala, mission editora i..."

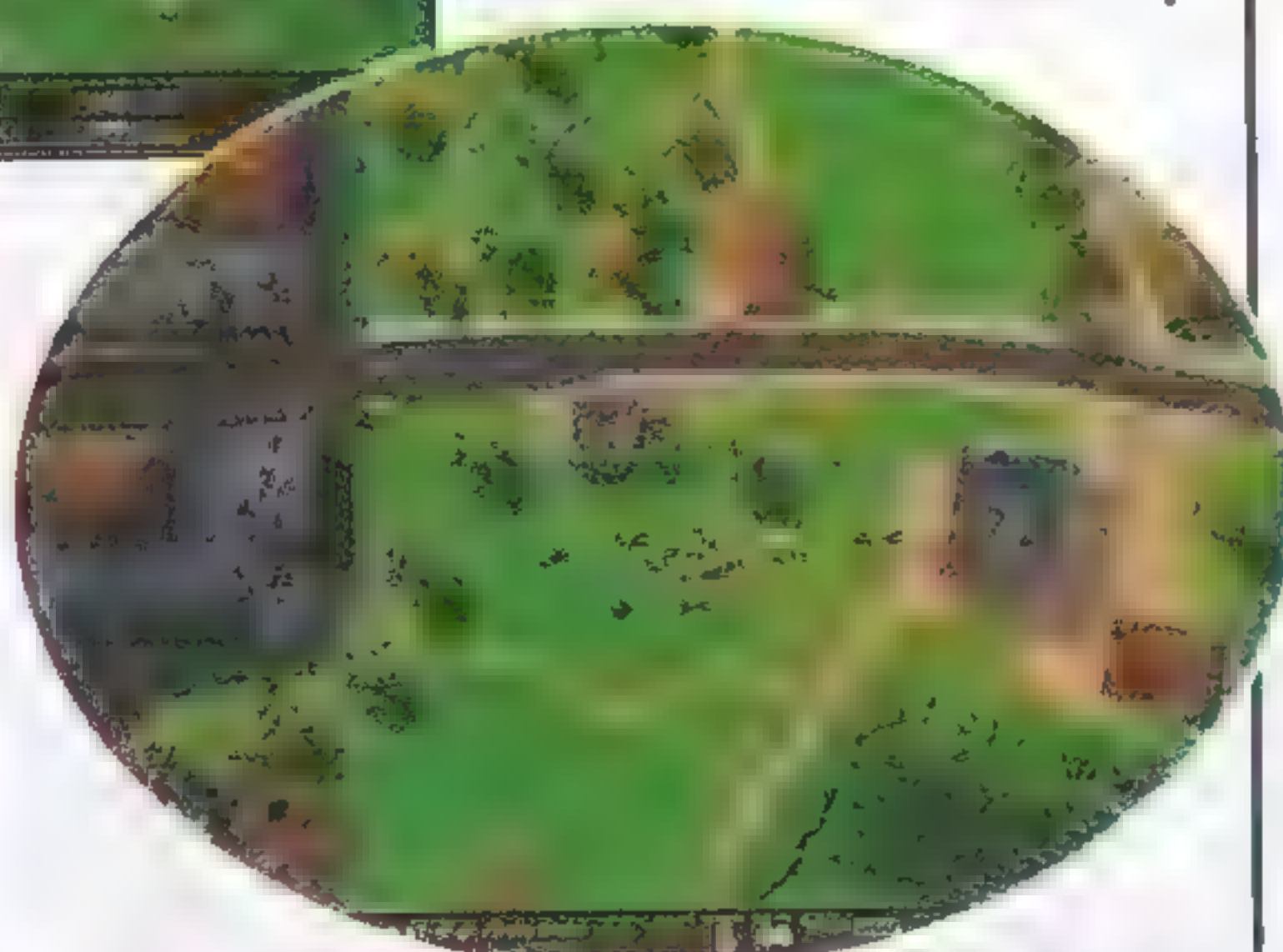
Ubrzo je po generala došla hitna, ali ni to nije moglo spriječiti početak operacije. Kako je ona završila, znamo svi (gledali ste film?), na vama je da pokušate promijenite povijest!

prilično teška i na *easy* nivou, pa vam neće odmah ući pod kožu. No, sve ćemo ove zamjerke previdjeti zato što je *Close Combat 2* proizvod koji vrijedi nabaviti ponajprije zbog toga da biste vidjeli kako bi prave "taktičke" igre uistinu trebale izgledati.



Sve je počelo ovako...

a završilo...Vidite li one crvene mrlje na ekranu?



ALTERNATIVNO COUNTER ACTION

Jednostavna real time pucačina čija je dodirna točka sa *Close Combatom 2* tematika drugog svjetskog rata. Premda je prilično stilizirana, isplati se odigrati.

PANZER/ALLIED GENERAL

Ako ste ipak staromodni i zagriženi turn-baseovac, zaigrajte ove klasike virtualnog ratovanja.

C&C: RED ALERT

Ovo je već previše...

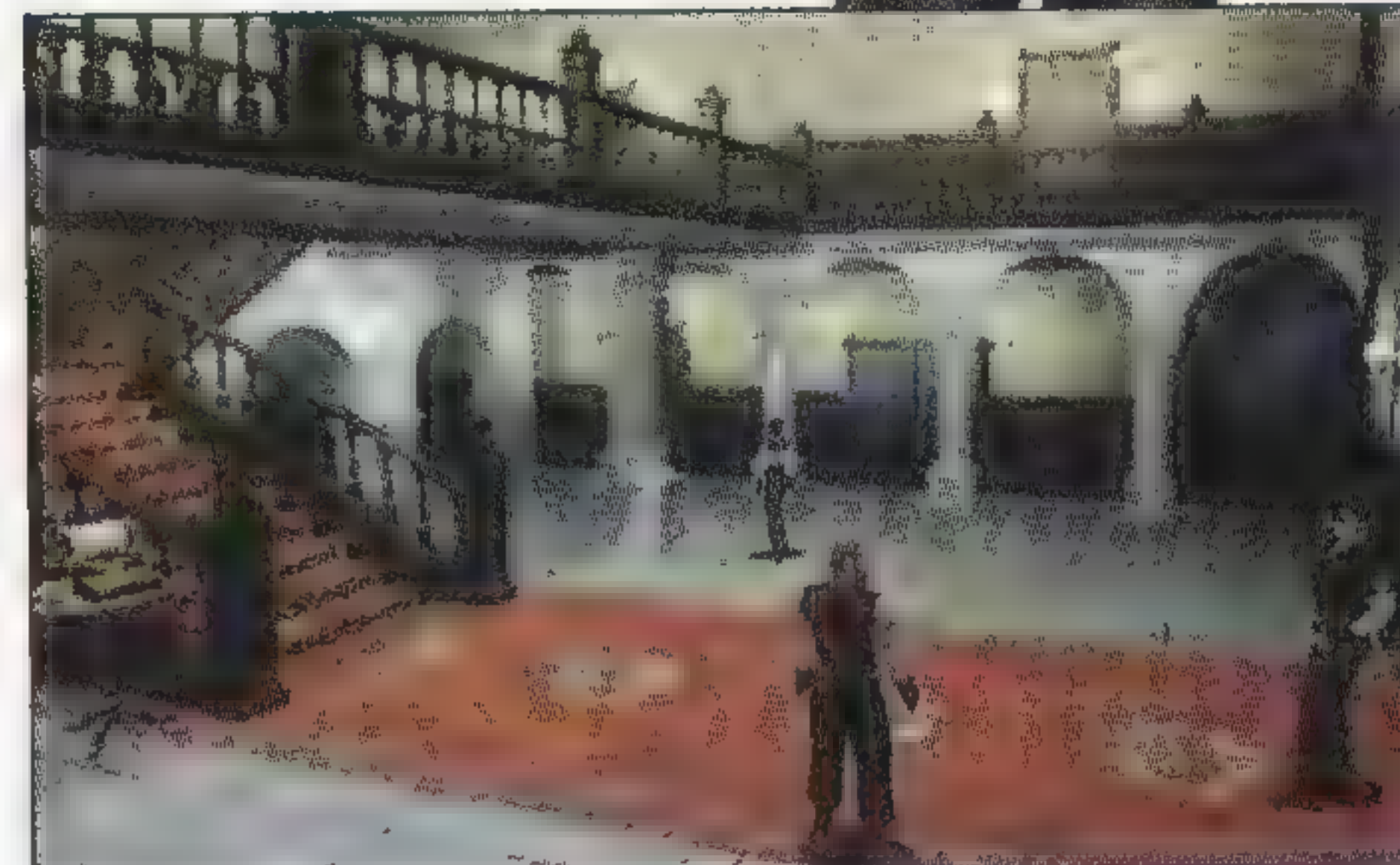
Close Combat 2

Atomic

Igrano na:	P133, 32MB
Grafika:	83%
Zvuk:	94%
Igrivost:	79%
Min. konfiguracija:	P90, 16MB
Druge platforme:	N/A

UKUPNO: 85%

Resident Evil



Primjećujete li kako se oštrina likova razlikuje od okoline? Capcomovci su uzeli slike s PSX-a te ih razvukli na 640*480. Rezultat je impresivan, zar ne?

Resident Evil je bio iznimno agresivno reklamiran, no s razlogom – prošle je godine bio jedan od najvećih hitova na PSX-u. Sada je konačno prebačen na PC, obogaćen Voodoo grafikom? No, nekim igrama ne pomaže ni 3Dfx, a ako ih pritom recenzira poslovično objektivni Dario Rakovac... Žao nam je Capcom, možda drugi puta.

Čisti horor

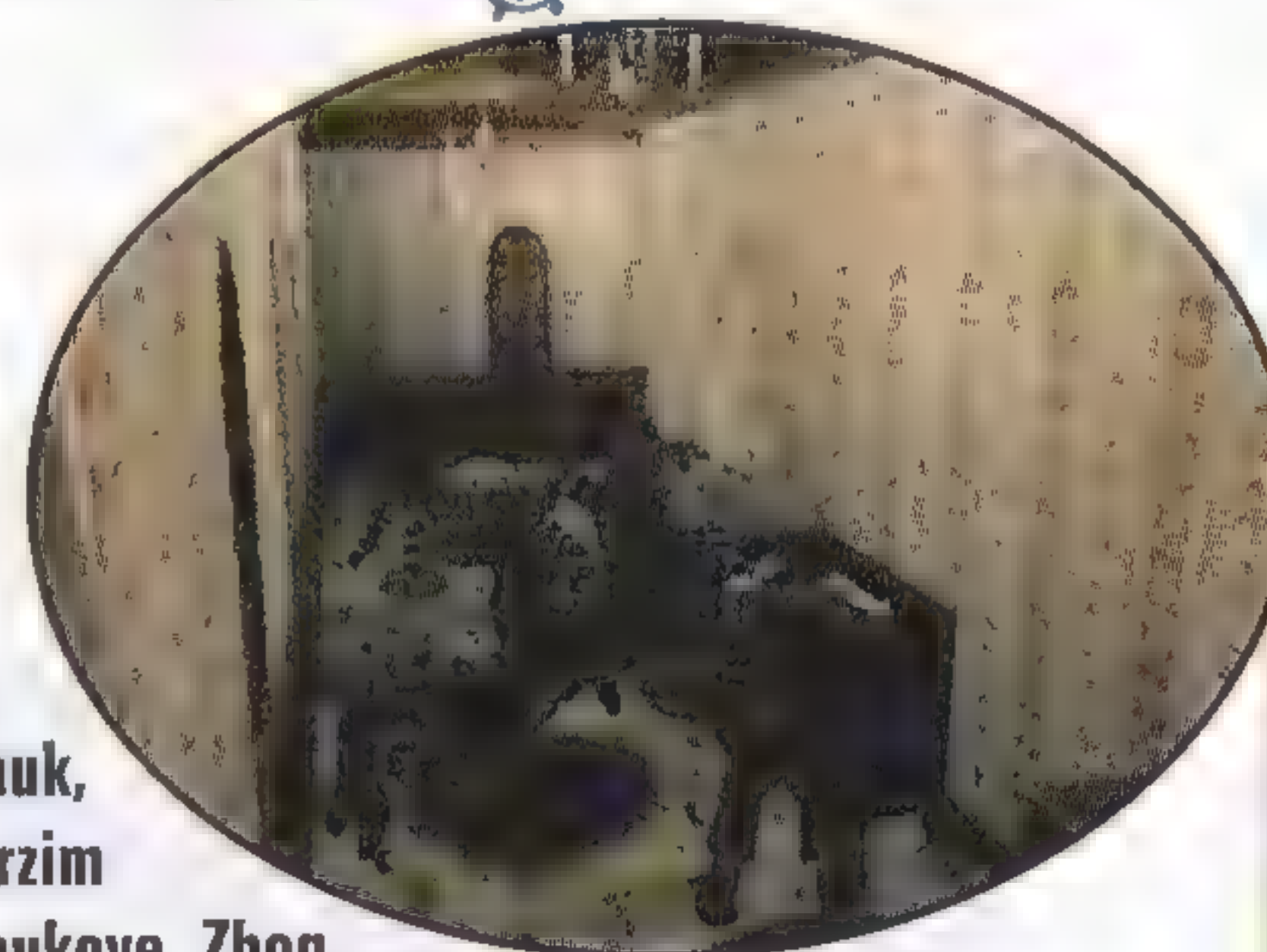
Počnimo od grafike. Na kutiji jasno piše da Resident Evil podržava rezolucije do 800*600. To je u neku ruku točno, ali nigdje ne piše da to vrijedi samo za likove. Okoliš će ostati u prilično ispikseliranoj 320-tici skinutoj s konzole i razvučenoj tako da popuni PC ekran. Rezultat je: iznimno oštri likovi i svi uporabljivi predmeti a okoliš kao da je preuzet iz nekakve prastare avanture u kojoj su programeri eksperimentirali s digitaliziranjem. Dalje, pojavi li se na ekranu bilo što aktivno osim vas, frame rate vrsglavno pada i igra se odvratno vuče. Priznat ćete da ste od 3Dfx-a očekivali malo više.

Usporedite li to čak i sa starim neakceleriranim Tomb Raiderom, bit ćete razočarani. Pa zar se u godini dana nije moglo napraviti nešto bolje? Očekivali smo da se promjene neće svesti na dodavanje stotinjak litara sintetičke krvi. Programeri nisu čak ni pokušali prilagoditi interface predviđen za konzolne kontrolere. Sustav igranja je očajan, a o snimanju pozicija bolje je i ne govoriti. Igru možete snimiti samo na pisačim strojevima razasutim po cijeloj kući. Znači, postane li gusto, potrčite u prizemlje i brže-bolje snimite poziciju. Uspijete li, svaka čast! Nisam spomenuo, u igri su vam na raspolaganju dva lika. Možete igrati kao tvrdokorni Chris Redfield ili naizgled blaga, ali još opakija Jill Valentine. Izbor lika navodno utječe na tijek radnje, ali meni se čini da je prije riječ o izboru težine igranja nego o

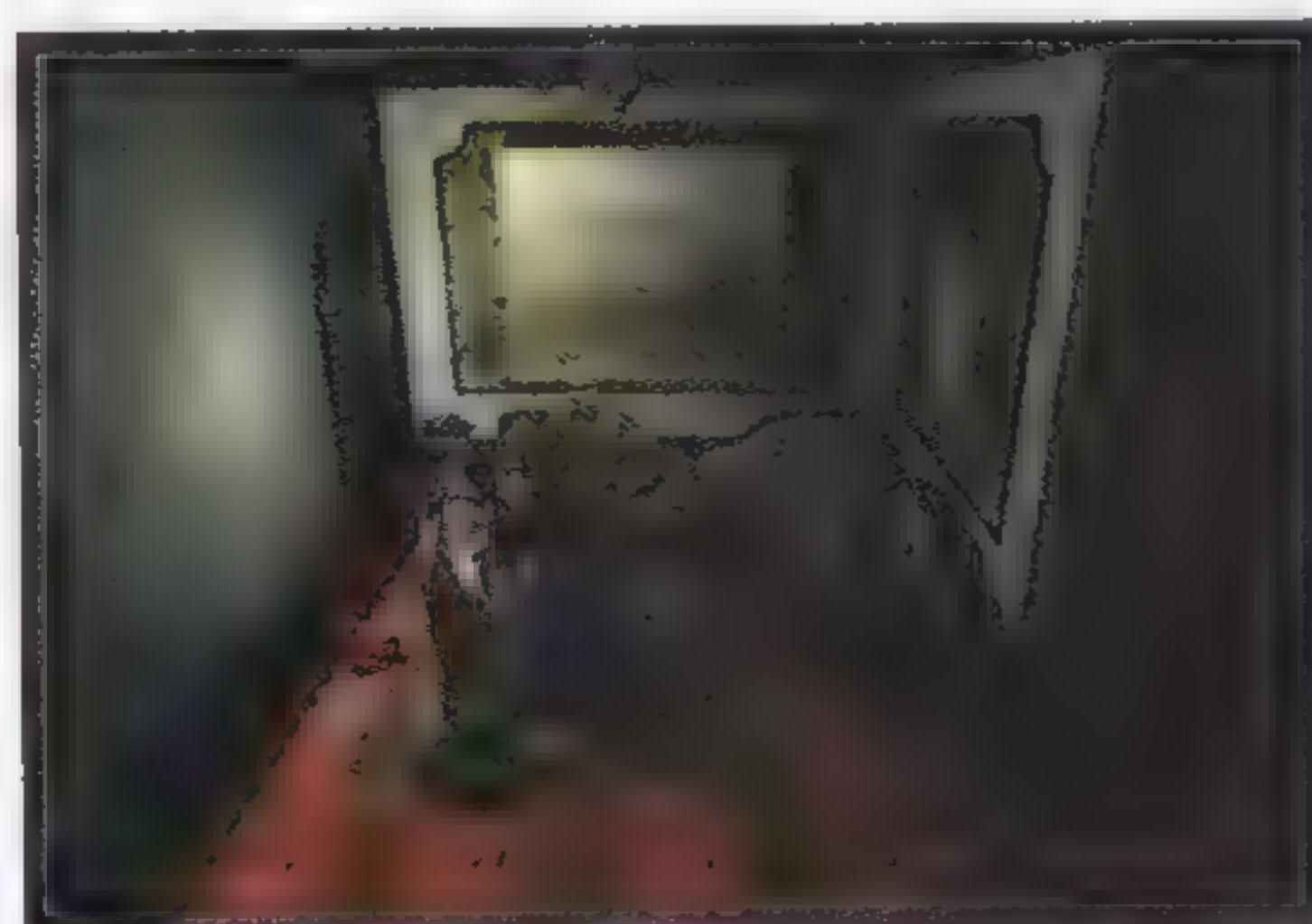
različitom zapletu. Naime, Chris na početku ima samo nož a Jill čak i pištolj. Da bi snimio poziciju, igrač koji vodi Chrisa mora pronaći i vrpču za stroj, dok je Jill dovoljno maštovita pa će stvar obaviti i bez nje. Glumci koji ispunjavaju minute osrednjeg FMV-a nisu vrijedni komentara, ali barem održavaju igru na razini prosječnog B-horrorca kakvog Resident Evil želi dostići. Priča i ugođaj bili bi sasvim dobri da nije ovako loše izvedbe.

Die before you buy!

Kad bih vam preporučio kupnju Resident Evila, mnogi bi se zacijelo raspitivali u redakciji za moju adresu. Igra je mogla biti pravo remek-djelo odličnog ugođaja i pravog 3D okoliša kakav omogućuju 3Dfx ubrzivači. Resident Evil je mogao biti dostojan nasljednik Alone In The Darka. Ovako, prije bih se vratio baš toj legendi nego što bih gubio vrijeme igrajući Resident Evil. Vlasnicima PSX konzola preporučio bih je u bilo koje doba dana, ali na PC-u... To je sasvim druga priča.



Pauk, mrzim paukove. Zbog vas sam bacio novac! Eto vam ga na! Ma, gdje mi je pištolj?



Prvi protivnik. Toliko je strašan da će ga se prepasti i samo računalo te će samo njemu posvećenu animaciju učitavati čitavu vječnost.

Resident Evil Capcom

Igrano na:	P200MMX, 32MB, 3Dfx
Grafika:	60%
Zvuk:	70%
Igrivost:	50%
Min. konfiguracija:	P133, 16MB, 3D kartica
Druge platforme:	N/A

UKUPNO: 55%



Twisted Metal

U ovoj igri vozite aute, bagere, kamione, oklopna vozila i motore. U ovoj ih igri gazite, drobite i palite, savijate metal i - crijeva. Ne, ovo nije Carmageddon, ovo je Twisted Metal 2. Bio je pravi hit na PSX-u, a sada je prebačen i na PC platformu. I ne, ovo nije Damir Rukavina, za tipkovnicom je Krešimir Lauš.



Ah, pogledajte te boje, eh, pogledajte tu mekoću. Ne, to nije Playstation – to je Voodoo, nova faca u kvartu.

Radnja je prilično nebulozna. Kako vam zvuči saga o dvanaestorici izabраниh vozača koji se međusobno bore samo da bi se svidjeli zločestom Calypsu koji će im tada ispuniti sve njihove male, skrivene, perverzne želje? Kao *Mortal Combat* na kotačima? Upravo tako. Dakle, na osam staza diljem svijeta (arena) iskaljivat ćete svoje ubilačke nagone protiv glupog silikonskog A.I. ili protiv glupog I.-a vaših umreženih prijatelja (ukupno 12 igrača odjednom).

Te ćete sociopatske radnje vršiti na turniru, ali ćete se moći ogledati i solo u *head to head* borbi. I to je sve, nema tu nikakve filozofije, turnir ćete uz malo sreće i mnogo živaca proći za sat-dva. No, puninu i gušt igranja doživjet ćete tek u mrežnoj igri (jadni PSX-ovci) uništavajući tipkovnicu i psujući im sve po spisku. Igra je, dakle, vrlo jednostavna: ne morate se zamarati glupostima tipa *koliko još imam benzina ili vremena* ili, pak, *paše li ovaj ovjes s ovim auspuhom*, izbjegavajte metke i projekte, skupljate



Bigfoot u ovoj igri veselo skakuće oko kao da je od gume. Što se može, da je realno – bilo bi dosadno.

oružja, turbo pogon i preživite. Potukavši sve što se miče, prelazite na sljedeći nivo. Arene su razbacane po čitavom svijetu, od gradskih (Pariz, New York) do astečkih hramova i nizozemskih ravnica, pa je svaka u potpuno drugačijem

UOČI RAZLIKU – OSVOJI NAGRADU!!!

Djeco! Uočite razlike, osvojite vrijedne nagrade! Na ovim dvama slikama vidite *Twisted Metal 2* u običnoj i 3Dfx verziji (da, da, znamo, i mi smo prvi put isto tako slinili kad smo vidjeli kako igre izgledaju na Voodoo karticama). Vaš današnji zadatak je nabrojiti bar tri stručna termina koji se koriste kod 3D kartica za poboljšanje izgleda 3D grafike, a koji su primijenjeni u 3Dfx verziji *Twisted Metala 2*. Dobro promislite, napišite svoje odgovore na dopisnicu i pošaljite ih na adresu našeg svetišta u Petrinjskoj 11. Tri najsretnija čitatelja će dobiti na poklon ekskluzivnu najnoviju karticu Voodoo 3 Inquisitor. Riječ je o trećoj najnovijoj inkarnaciji popularnog 3Dfx-a, kartici koja koristi posebno dizajniran 3D čip koji se koristi u znanstvenim simulacijama cijepanja atomskih jezgri, a rabi posebnu tehnologiju neuralnih mreža za optimalno iscrtavanje scene, tako da je, po prvi put u povijesti računala, broj FPS-a uvijek optimalan – ovisno o memoriji i brzini procesora u vašem PC-u.*

*Za one koji su se tek nedavno uključili u svijet 3D grafike, evo male pomoći. Rješenje nagradne igre je: trilinear filtering, mip mapping i alpha blending.



Distrofična mršavica sa zanimljivim stavom o muškom rodu. Calypso joj je otac, stoga se i ne nada obiteljskoj sreći.



Gospon Smrt sa još zanimljivijim stavom o životu. U svojem kožnjaku, na brzom motoru, želi osvojiti turnir i uništiti svijet.



Senilna vojnica od kojih stotinjak godina. Usprkos sklerozi, ovaj je gerijatrijski slučaj došao na turnir. Zašto? I to je zaboravio.



Femme fatale losangeleske policije. Calypso joj je satro brata i sad bi ona satri njega.





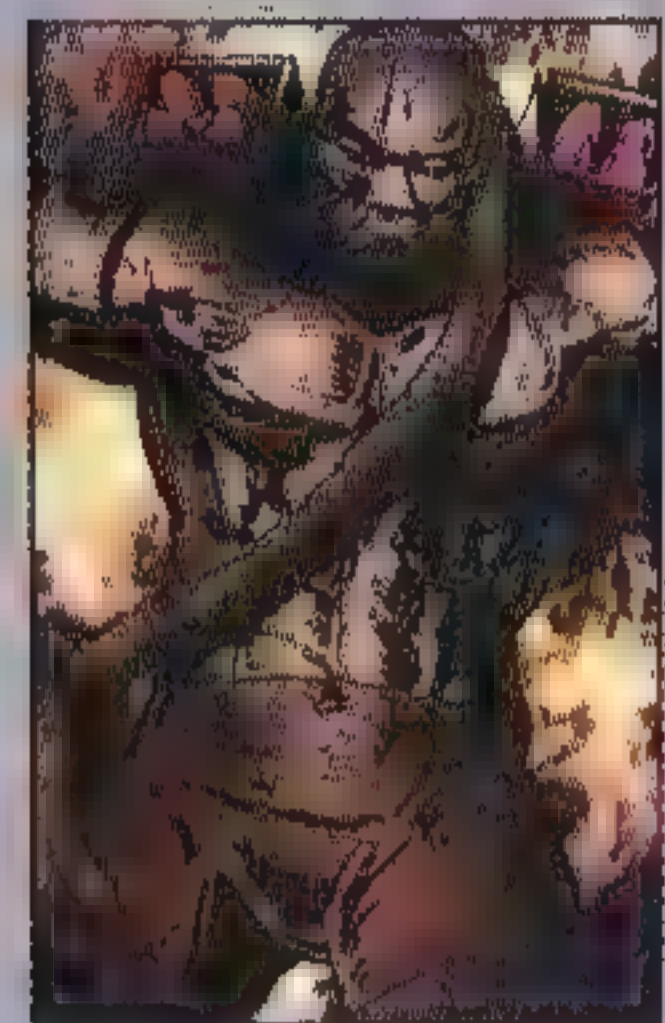
Dvoje tipičnih američkih primusa sa srednjeg zapada. Najveća životna ambicija i razlog nastupanja na turniru: gledanje ženskih... khm, dinja.



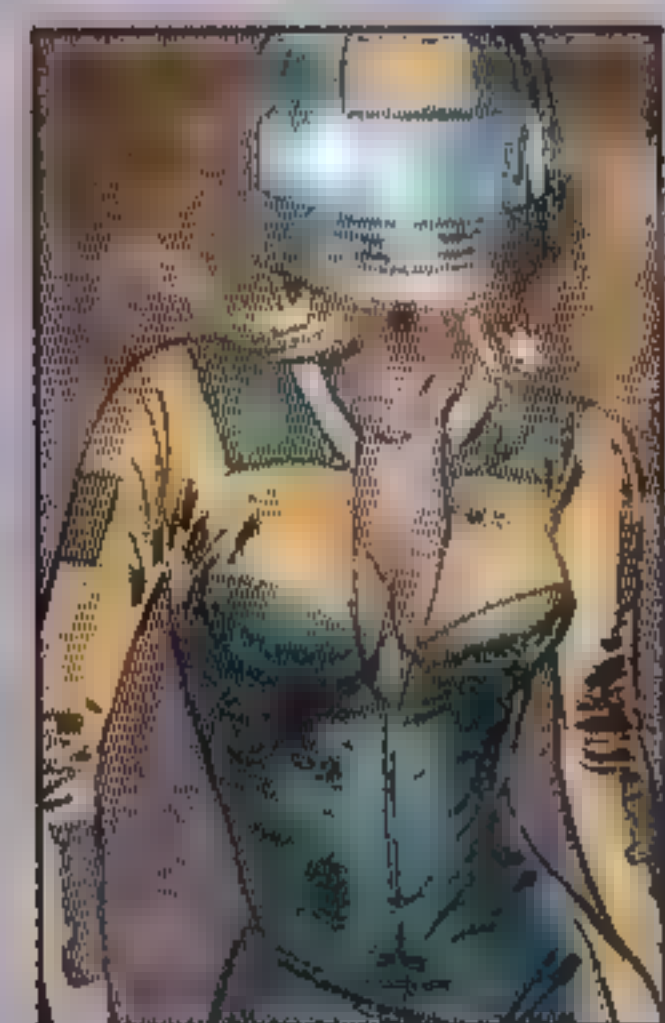
Bolesni čarobnjak koji se zakleo da će osvetiti svoje mrtve prijatelje. Uza nj su i dušom i tijelom, u stražnjem dijelu mrtvačkog auta.



Iskompleksirani radnik novogradnje koji je došao liječiti komplekse i osjećaj manje vrijednosti. Pravo mu budi, seljačini.



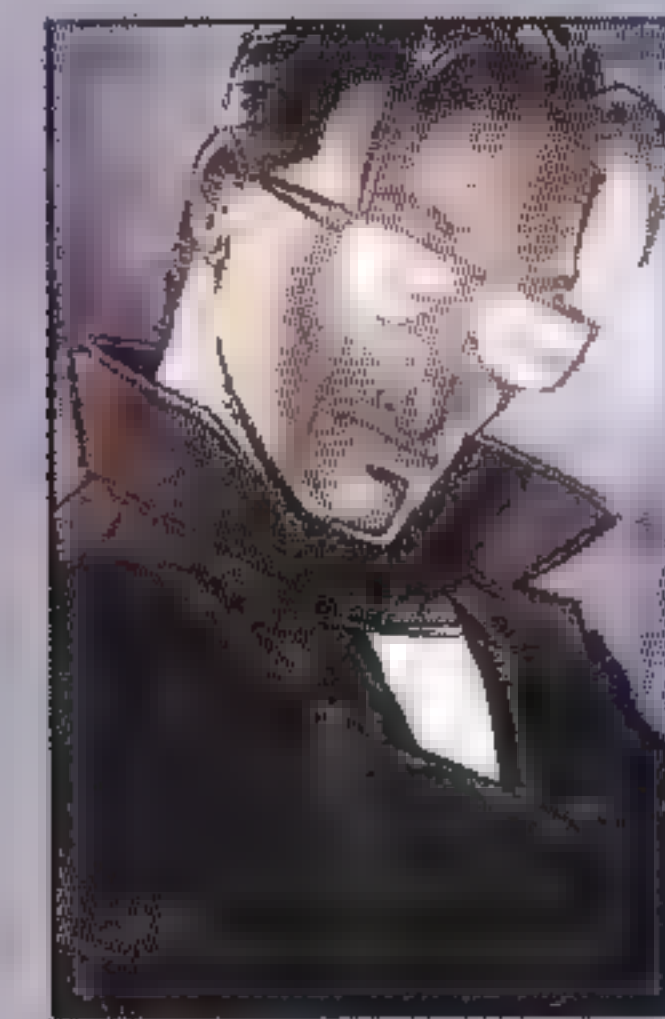
Axel jest, ali Rose sigurno nije. Cyborg paralizik, osuđen na život u kotaču. Traži lijeka svojoj boli (i samoći).



Ženski speed freak, vjeruje da će pri određenoj brzini ući u dimenziju sreće i blaženstva. Bolje bi joj bilo pokušati pištoljem.



Ludak propalica koji tvrdi da je jedino on zdrav. Ah, nismo li svi... Pobjedom na turniru želi dokazati svoje teorije.



Frustriran i omaložavan u djetinjstvu, uzda se u Calypsa i njegove moći ne bi li dobio zaslužen poštovanje. Ua, gubitniku!



Jedini pripadnik negroidne rase. Tu je zato što voli miris benzina, spaljenog mesa i krvi. Ah, ne volimo li svi...

Kol'ko para...

No ipak, najbitnija stvar u svim vozačkim igrama je brzina i fluidnost animacije. Kako stvari stoje? Ako nemate baš nikakav 3D ubrzi-vač, morat ćete igrati u nekoj nižoj rezzi i kompenzirati gubitak FPS-a, a ako posjedujete npr. *Voodoo* kartice podržane preko *Direct 3D-a*, igra će biti kao san - glatka, tečna i grafički kristalno čista. Znači, prodajte tv, video rekorder ili psa i kupite si mrcinu (majku ipak nemojte prodavati, barem vam kuha).

grafičkom ruhu. Svakom od 12 vaših vozila zajednički je primarni *machine gun* i *turbo* pogon, a jedine su razlike u specijalnom oružju, prijanjanju uz cestu te snazi motora. Očito je da autori baš ne cijene fiziku - i najteži *Bigfoot* će se odbijati od zidova i lomirati zrakom kao da je od gumilastike. Ni nakon svog tog tumbanja, kad vam energija bude pri kraju, nećete osjetiti ni najmanji zamor metala, probušenu gumu, ili da vam nedostaje noga. Auto će se i dalje ponašati kao da je tek stigao iz tvornice. Žalosno je što nema unutrašnjeg pogleda, nego samo tri izvanjska, koja se razlikuju udaljenošću kamere od vozila pa ćete zato nakon svakog izgubljenog života imati potpuno nepotrebnu stanku. Pet sekunda nije puno, ali može izluditi; zaboga, pa ovo je arkada i ja očekujem kad me *strefe*, da odmah krenem dalje, glavom kroz plamen i komade metala. Sve u svemu, simpatična igra koja gubi bodove u single player igri, ali ih nadoknađuje u multy-playeru. Da su autori malo poradili na single playu i dodali koju litru krvi više, prošla bi i bolje, a ovako presuda slijedi.



Twisted Metal 2

Sony Entertainment

Igrano na:	P133, 32MB
Grafika:	82%
Zvuk:	70%
Igrivost:	79%
Min. konfiguracija:	P90, 16MB, Win95
Druge platforme:	Playstation

UKUPNO: 76%

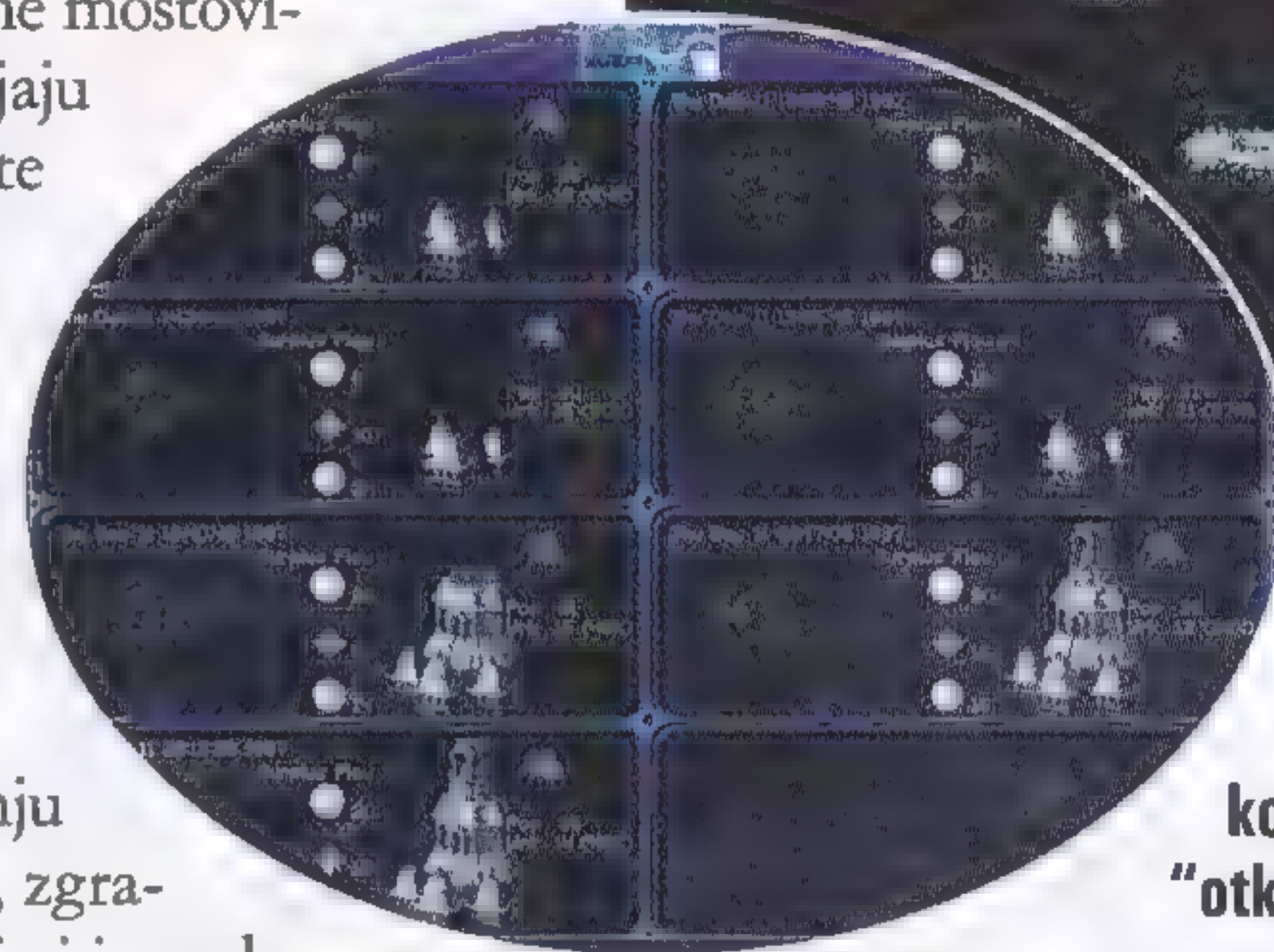
Tone Rebellion

Eto na! Još jedan RTS. Doduše, izveden je malo originalnije (što ne znači i bolje) od ostalih C&C klonova. Konačni sud donosi Roman Horvat.

Radnja se odvija na "višim" razinama svijesti, što nikako nećete moći otkriti ne odgledate li uvod, gdje se za prevlast bore 4 rase: *Zygons*, *Tarks*, *Cephbeans* i *Dyla*. Nemaju nekih posebnih prednosti pa je svejedno koju odaberete. U tom paranormalnom svemiru je cilj osvajati otoke povezane mostovima koji predstavljaju zamjenu za planete u "našem" svemiru. Za vašu su ekonomiju ključna tri resursa:

Structure, *Crystal* i *Magic* koji vam trebaju za izgradnju novih postrojenja, zgrada i sl. Proizvodnja i izgradnja je prilično neuobičajena pa će vam trebati više vremena dok se priviknete. Pošaljite radnike u prikupljanje resursa odabirom ikone s kućicom. Kad je strelica u njoj, radnici prikupljaju elemente i unose ih u bazu, a kad je strelica usmjerena prema van, za izgradnju se rabe već uskladišteni. Za borbu vam trebaju vojnici koje "proizvodite" u postrojenjima. Odabir jedinica je skroman - jedinice za blisku borbu, dalekometno topništvo i čarobnjaci koji rabe magiju - ali ih možete nadograđivati (upgrade) tijekom igre, tj. povećati im snagu i broj. Na početku možete održavati po jednu jedinicu od svake vrste, a poslije, s nadogradnjom, po sedam i više. Isto je i s radnicima. Umre li koji, stići će novi iz *Tone Polla*, tj. spremišta koja se povećavaju kako osvajate teritorij. Što ih je više, više ćete vojske moći održavati.

U ovoj igri nema ništa od prego-
varanja. Odnosi između rasa mogu biti samo prijateljski i neprijateljski, no ne vjerujem da ćete spor riješiti mirnim putem (he, he, teško vam palo). Za razliku od ostalih strategija, građevine ne možete postaviti bilo gdje već samo na predviđene lokacije. Jedna od najvažnijih građevina je *Tone Spreader* tj. toranj koji vam proširuje



Otoci su povezani električnim mostovima koje prvo morate "otključati", a gdje vam je ključ?

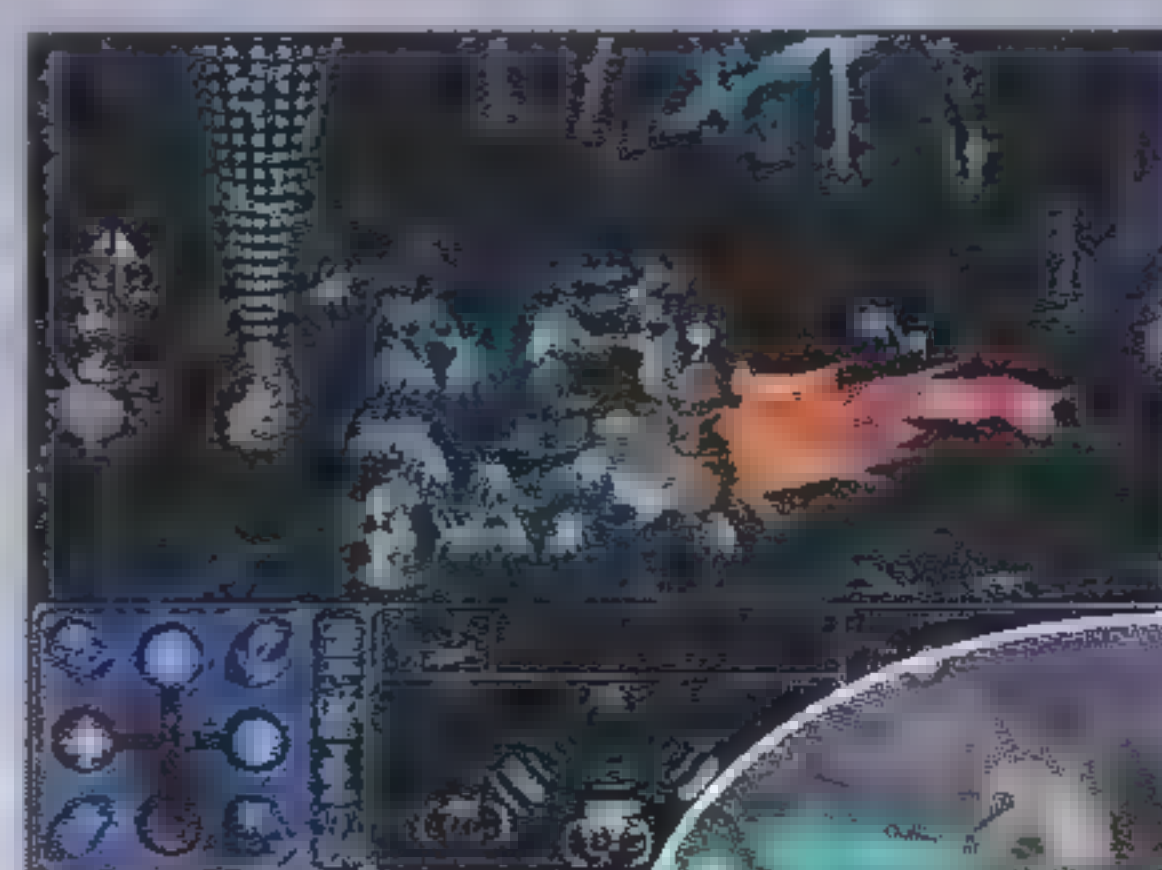
granice. Izgradite ga na najudaljenijem dijelu, nedostupnom neprijatelju. Ako ste osvojili prvi otok, vrijeme je za širenje. Na svakom su otoku po 2 mosta i dva ključa za njih. Neka ih radnik pokupi i odnese do mosta pa će put biti slobodan. Na svakom je otoku i jedno magično mjesto na koje radnik treba postaviti određeni *artifakt*. Skupljajući ih kroz igru, također uz pomoć radnika, i kobinirajući ih na različitim mjestima, otvrat će vam se dio po dio karte. *Tone Rebellion* će vas zabaviti kojih 4-5 sati, ne više, stoga preporučujem da igru iskoristite za *one-night-stand* zabavu i potom je odbacite poput neke pla... ooops, sad će Kristijan opet malo cenzurirati.

Tone Rebellion

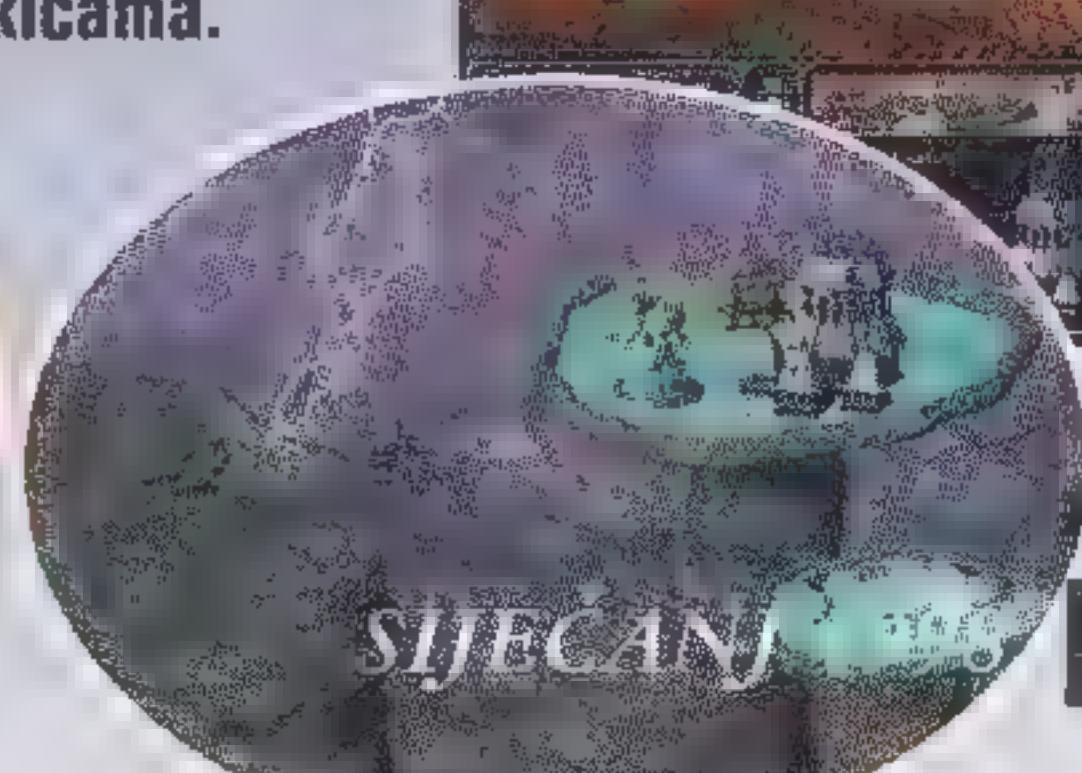
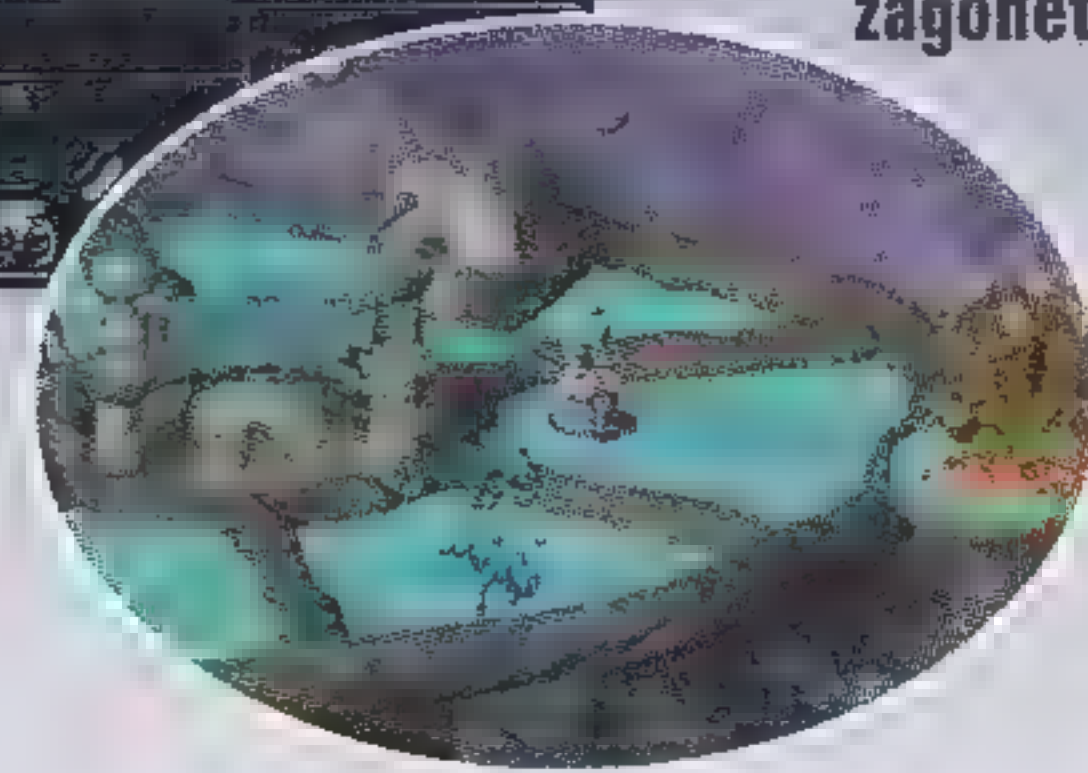
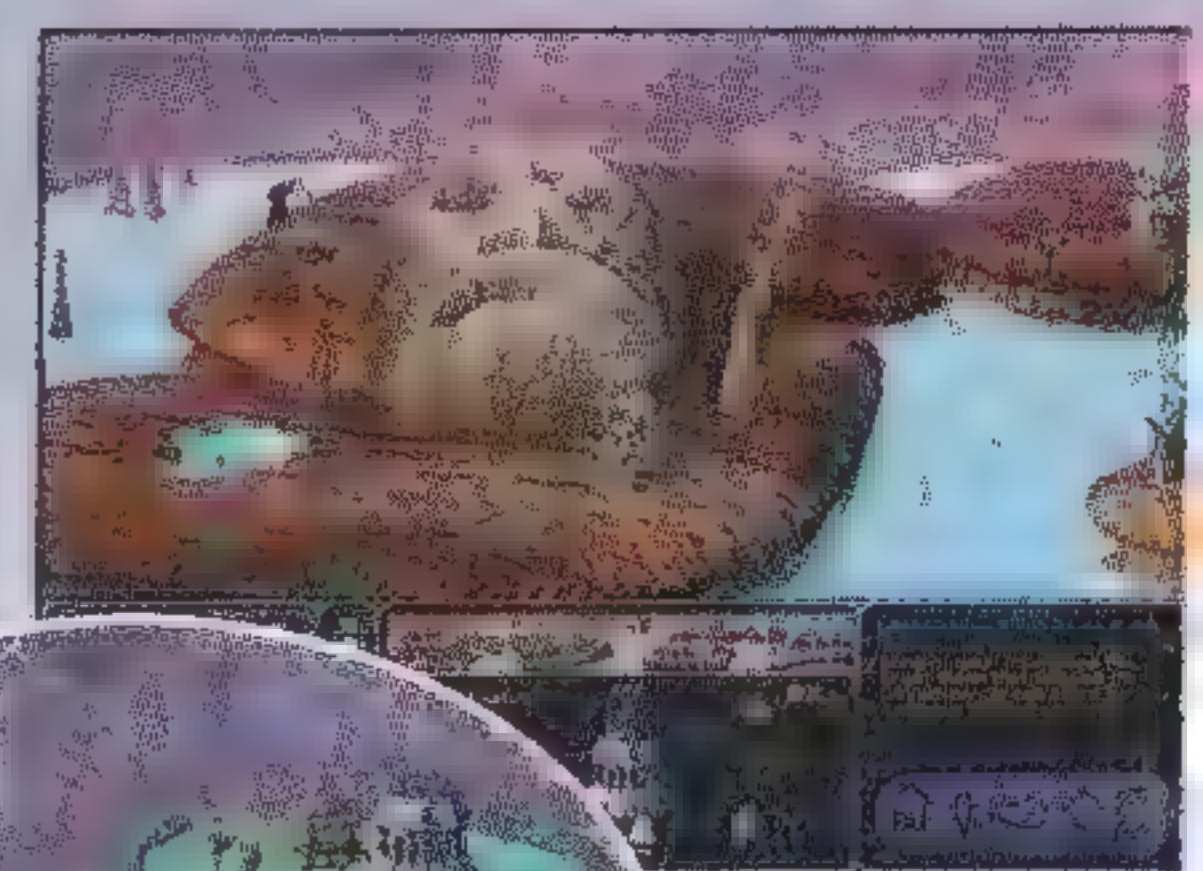
The Logic Factory

Igrano na:	P120, 16MB, Win95
Grafika:	80%
Zvuk:	74%
Igrivost:	70%
Min. konfiguracija:	486, 16MB, Win95
Druge platforme:	N/A

UKUPNO: 73%



Otočni je krajolik uistinu raznolik, ima tu svega, od tamnih spilja do lijepih dolinskih potocića, i sve je začinjeno artifaktima i zagonetkicama.



SIJEČANJ

61

Need for Speed 2

Special Edition

Need for Speed konačno, nakon mnogobrojnih verzija, podverzija i zakrpa, dobiva svoj konačni oblik i izgleda onako kao što je trebao izgledati kada je prvi put predstavljen. S ovom igrom je Electronic Arts povratio izgubljenu titulu najbrže i najbolje utrke automobila na svijetu, a njeno recenziranje smo jednostavno morali povjeriti Patriku Pencingeru, čovjeku kojemu redovito oduzimaju vozačku dozvolu zato što još uvijek ne može shvatiti da je sve što je radio u Carmageddonu ipak samo igra.



**HACKER
IGRA**



Need for Speed 2 u najboljem izdanju, brz i moćan, s gomilom zapanjujućih efekata poput huba koja se zalijepe na vjetrobran, kiše, magle itd.

Najvažnija stvar kod ovog specijalnog NFS 2 izdanja je podrška 3Dfx Voodoo karticama. Originalna verzija nastavka nije imala nikakvu 3D podršku, što je predstavljalo priličan problem jer je, za razliku od jedinice kod koje je 3D osjećaj dobiven trikom, dvojka prebačena u potpuni 3D okoliš koja je na Windowsima bila prespora da bi igra pružala fantastičan osjećaj brzine poput njenog prethodnika. Hardverski

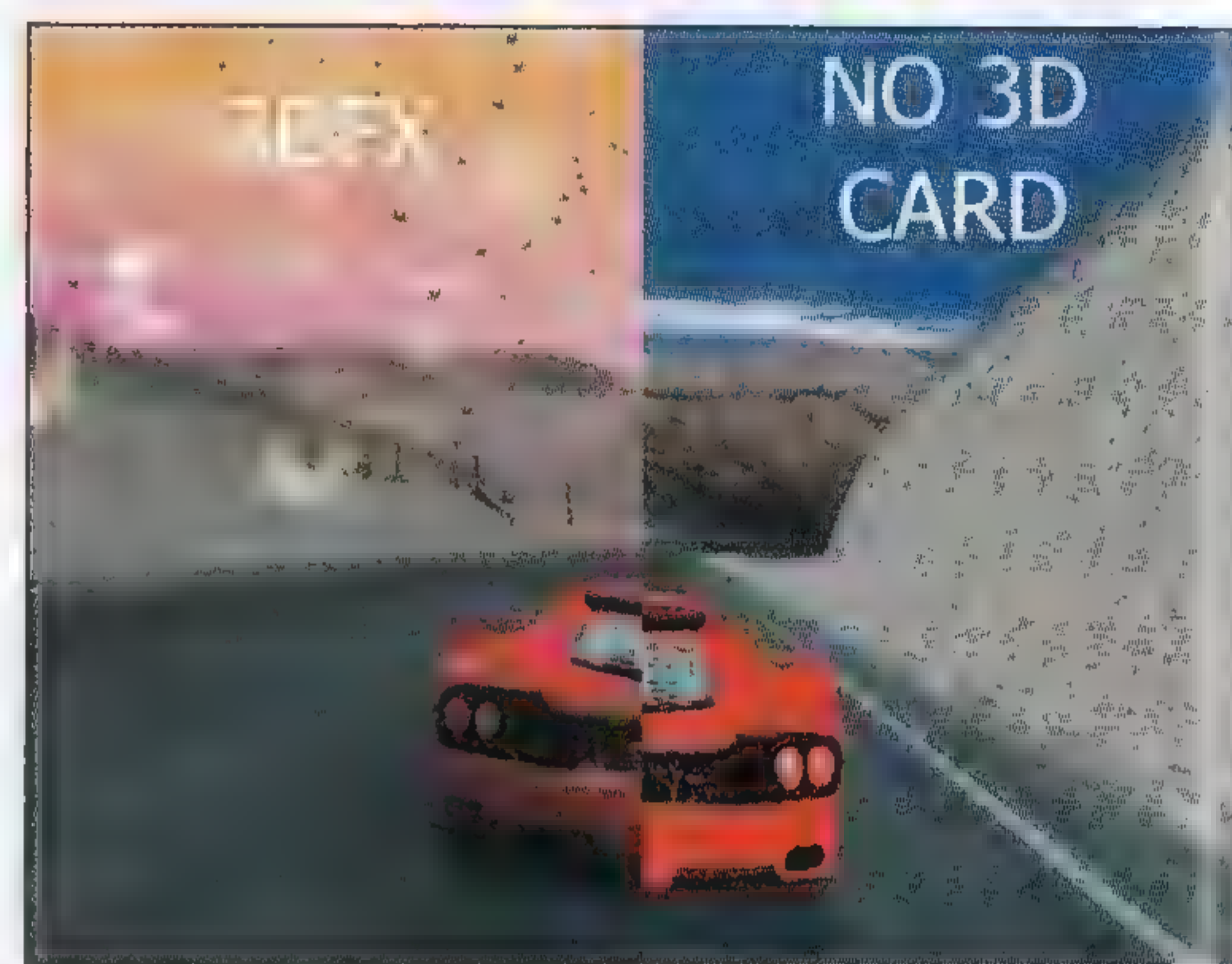
zahtjevi u dvojci su astronomske porasli i većina strojeva nije jednostavno mogla pokrenuti ovu izvrsnu igu kako treba. No dolaskom jeftinih i moćnih 3D ubrzivača, brzina konačno prestaje biti problem i NFS ponovo dobiva attribute koji su ga proslavili u prvom nastavku – brzina! Prvotno je Electronic Arts namjeravao izdati samo 3Dfxzакrpu, no procijenili su da bi im se više isplatilo da Need for Speed 2 malo kozmetički

preurede, dodaju mu 3D zакrpu i izbace na tržište novi proizvod – Need for Speed 2 Special Edition.

Nažalost, bez 3Dfx

kartice, NFS 2 SE izgleda više-manje isto kao i njegovo obično izdanje. No, ako imate Voodoo, grafika postaje nevjerovatno ubojita, igrivost značajno raste, a trzanja se sjećate samo u noćnim morama. Novi su automobili svojim performansama pomalo razočarali jer će se vašim omiljenim zvjerima, McLarenu i Ford Indigu, možda pridružiti BMW-ov prototip Nazca. S druge strane, tajni su automobili doista ugodno iznenađenje; čeka vas FZR 2000, Tombstone i Bomber BTS.

Automobili su podijeljeni u tri klase, baš kao i u prvome dijelu, što čini turnire i knockout utrke unutar pojedine klase još izazovnijima. Nova je staza, Last Resort, pravi odmor za oči. Vožnju počinjete natjeravanjem uz samu plažu, nastavljate kroz džunglu, potom kroz stare ramove, da biste se u određenom trenutku survali duboko pod zemlju vozeći usporedo s užarenom bujicom lave! Taman kad nas je prvi NFS naviknuo na policijske patrolu koje nas ganjaju ako prebrzo vozimo,



Na slici vidite zornu usporedbu ove igre u "goloj" procesorskoj verziji i onoj koja je potpomognuta 3D ubrzivačkom karticom.

ALTERNATIVNO

NEED FOR SPEED

Prvi nastavak predstavlja jednu od najigrivijih igara na PC-u. Svojedobno je unio revolucionarne promjene, a moći ćete ga igrati u visokoj rezoluciji i na kakvoj 486-ici.

SCREAMER 2

Najveći konkrent NFS-u, i jedinica i dvojka predstavljaju Virginov Screamer. Obe ove igre imaju svojih prednosti i mana. Dok je u jedinici i dvojci Screamer nudio prekrasnu šarenu i brzu grafiku uz slabu realnost, Need 4 Speed je prednjačio u realnosti. Nekoliko mjeseci po izlasku nastavka jedne od najboljih trkaćih igara svih vremena stiže njezino posebno izdanje, s poboljšanom grafikom, podrškom za hardversku 3D akceleraciju (tj. za 3Dfx), sa sedam (šest) novih automobila i novom stazom.



Hehe, sudari još uvijek izgledaju moćno kao i prije.





Tips&Tricks

Ako želite napraviti totalni kaos u prometu, uzmite autobus (koji dobijete upisete li u izborniku SCHOOLZONE) i parkirajte ga poprijeko na autocesti pa da vidiš što trube! Autobus je najlakše prevrnuti ako se vozite uz njega, tako da su vaša vrata negdje u ravlini njegovog prednjeg branika, onda naglo skrenite ustranu. Prijedlog za vrlo zabavnu igru! Igrajte se policajca i lopova. Policajčeva je zadaća zabiti se u bandita, koji jednostavno mora pobjeći. Kad policajcu to uspije, mijenjaju se uloge.

*Electronic Artsovc*i počinju forsirati kružne staze. Nadamo se da će promijeniti mišljenje do trećeg nastavka i ondje nam ponovno omogućiti jurnjavu s "plavima". Postoji i mogućnost utrivanja po određenoj stazi u suprotnom smjeru, što u pot-

punosti mijenja doživljaj i udvostručuje broj staza koje su vam na raspolaganju. Sigurno ste sada u dvojbi, kupiti ili ne?

Ako posjedujete 3Dfx karticu, odgovor je 100% potvrđan, čak i ako već imate NFS 2. Nemate li 3D ubrzivač, opet bismo vam preporučili ovo posebno izdanje jer NFS pripada samom vrhu produkcije računalnih igara i po mnogima je najbolja trkaća igra ikada napravljena, no imajte u vidu da osjećaj brzine bez 3D kartice neće biti tako dobar kao u prvom dijelu. 🕒



Nova staza, Last Resort, je zaista raznovrsna. Malo se vozite mirnom morskobalom, pa šibate preko drvenog mosta, upadate u maglu i kišu, čak i podzemni tunel u kojem je prokjučala lava!

Need For Speed 2 SE Electronic Arts

Igrano na:	P200MMX, 32MB, 3Dfx
Grafika:	96%
Zvuk:	88%
Igrivost:	90%
Min. konfiguracija:	P90, 16MB, Win95
Druge platforme:	PSX

UKUPNO: 91%

Planet Video

Radićeva 3, tel. (01) 435 410

PLANET VIDEOTEKE

ZAGREBAČKI VIDEO NO1

Centar Radićeva 3

Utrine Ivšićev prilaz 5

Marjanovićev pr. 2

Velika Gorica Zagrebačka 72

POSUDBA ORIGINALNIH
IGARA ZA PC, PLAYSTATION
I NINTENDO 64

IZBOR OD 200 PC
I PLAYSTATION
NASLOVA

CIJENA POSUDBE
12 HN PO DANU

TOP 10 PC CD ROM

1. QUAKE 2
2. F1 RACING SIMULATION
3. BLADE RUNNER
4. FIFA 98, NHL 98, NBA 98
5. TOMB RAIDER 2
6. LANDS OF LORE 2
7. MONKEY ISLAND 3
8. WING COMMANDER PROPHECY
9. SCREAMER RALLY
10. NUCLEAR STRIKE

TOP 10 PLAYSTATION

1. FIFA 98
2. TEKKEN 2
3. MDK
4. TWISTED METAL 2
5. TOMB RAIDER 2
6. DUKE NUKEM 3D
7. PANDEMONIUM 2
8. CROC
9. RESIDENT EVIL D.CUT
10. RED ALERT

HACK
CD

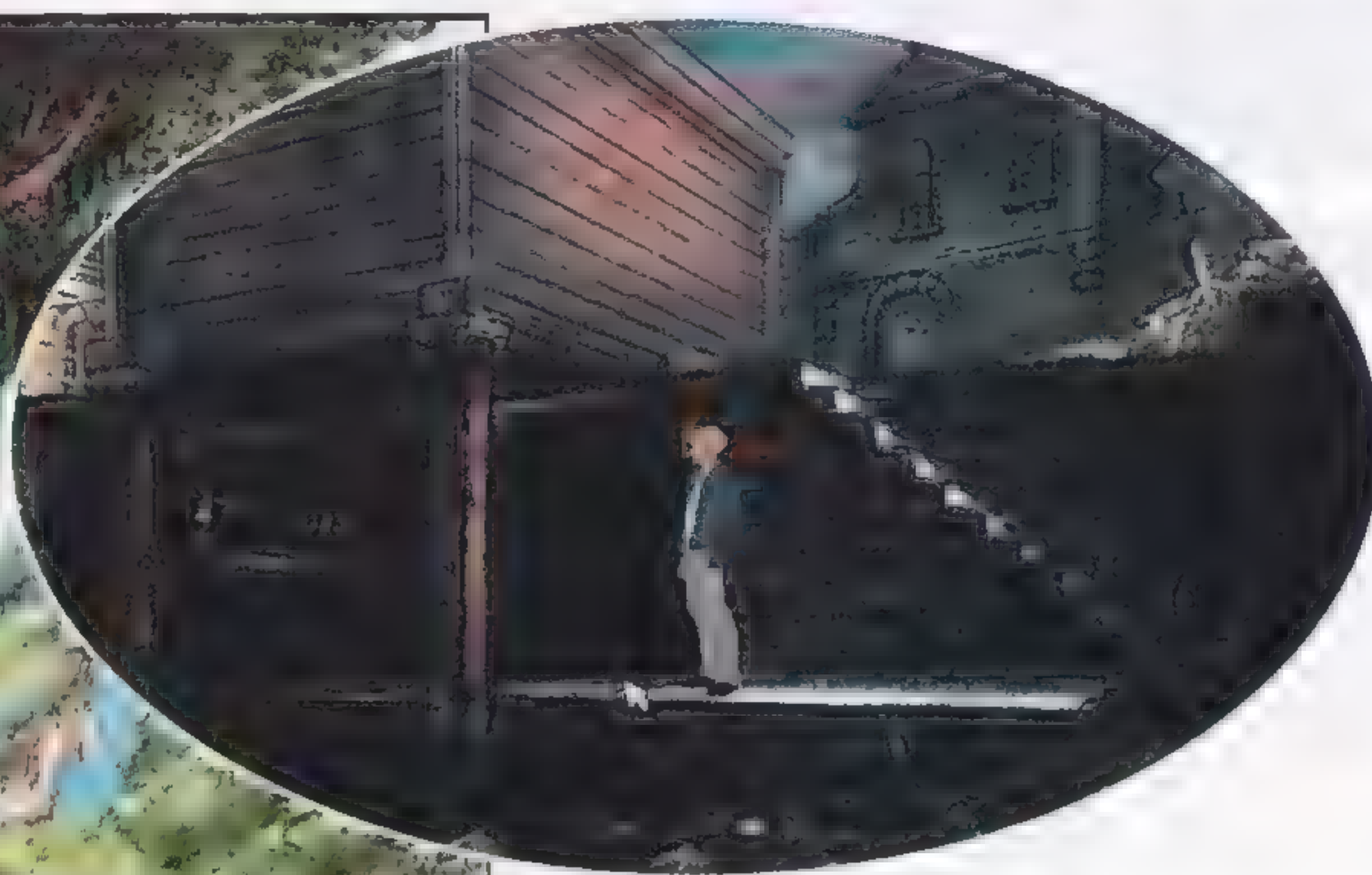
Broken Sword 2

The Smoking Mirror

Iako se sve više proizvođača računalnih igara bavi isključivo 3D grafikom koja je doživjela pravi procvat razvojem 3D ubrzivača, Revolution Software je ostao vjeran 2D point'n'click avanturama iz trećeg lica. Čak i poznata imena zaluzna za dobre avanture (primjer: Sierra) slijeđe 3D hype, što je rezultiralo poplavom kvejko-tombo-mariolikih igra, što i ne bi bilo toliko loše da to ne ide na uštrb 2D avantura. Popularnost Lare Croft i njenih pištolja je obuzela sve, od programera do krajnjih kupaca, ali ne i Patrika Pencingera koji je teškom mukom uspio Lari reći NE, sačuvavši svoju ljubav za dugoočekivani nastavak Broken Sworda.



It was that it'sy bitsy Tequila worm.



dinamičnijom i daje joj "globalni" karakter. Zagonetke su uglavnom jednostavne i logične, možda prejednostavne za hardcore avanturiste. Ponekad rješenje je mozgalica zahtijeva intenzivno

Budite se vezani. Još omamljeni udarcem pokušavate se sjetiti što je bilo. "Da, sve mi se pomalo vraća... Zovem se George Stobbart i Nico me odmah po povratku u Paris odvela na sastanak s neakvim arheologom, kako ono, Obi... Oubierom. Otvorio nam je njegov sluga, južnoamerički doseljenik, i prije nego sam se stigao požaliti, nešto me drgnulo po glavi i evo, sada se budim... Kuća je u vatri, a otrovan pauk mi se sve više približava." George Stobbart opet je u nevolji! Očigledno mu prošli put nije bilo dovoljno misticizma, ubojstva i rješavanja glavolomki na egzotičnim lokacijama *Shadow of the Templars* (Circle of Blood u Americi), prvom dijelu ove avanture. Ovaj su put George i nesuđena mu draga Nicole Collard (Nico) zapleteni u gustu mrežu krijumčara koja vodi do zlog

majanskog boga *Tezcatlipoce*. Kroz brojna putovanja, istraživanja i mnoštvo razgovora, Nico i George malo-pomalo počinju slagati slagalicu.

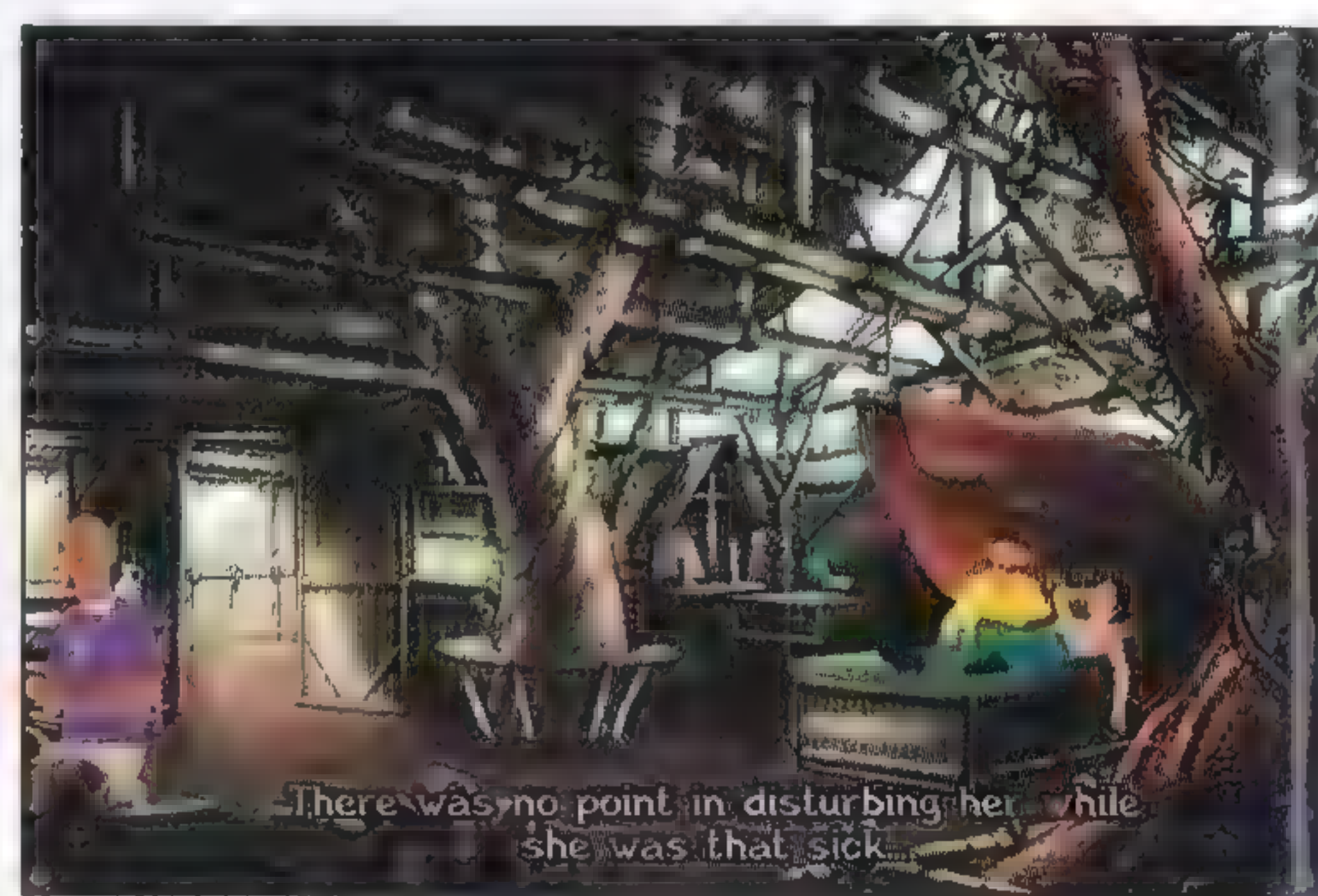
Mnoštvo atraktivnih lokacija predstavlja samo jedan od aduta igre, baš kao i u prvom nastavku. London, Karibi, dokovi Marseillesa i, naravno, srednja Amerika i majanske ruševine su prikazani umjetnički, totalno vas uvodeći u atmosferu igre. Igru igrate point'n'click načinom, razgovarajući s likovima i sakupljajući neizbježne predmete. Igrivost je doživjela ozbiljne promjene. Kao prvo, Nico više nije ukras - u određenim dijelovima igre zajedno s njom rješavate zagonetke. Kad se ona i George razdvoje, igrate malo s jednim, malo s drugim likom, što igru čini

razmišljanje i povezivanje činjenica, a ponekad morate pribjeći dobroj staroj metodi *probaj-sve-sa-svim*. Hvala Bogu, nema više beskonačnih dijaloga kao u prvom dijelu i više ne morate prije ponovnog razgovora s istim likom slušati pozdravljanje i odzdravljanje koje ubija atmosferu. Igra, kao i dijalozi, prilično je linearna. Ne postoji nikakva karta, nego vas određena zagonetka veže uz neku lokaciju, što pojednostavljuje prolaženje igre i uklanja onaj odvrat "da nisam nešto zaboravio kupiti prije 5 nivoa" osjećaj.

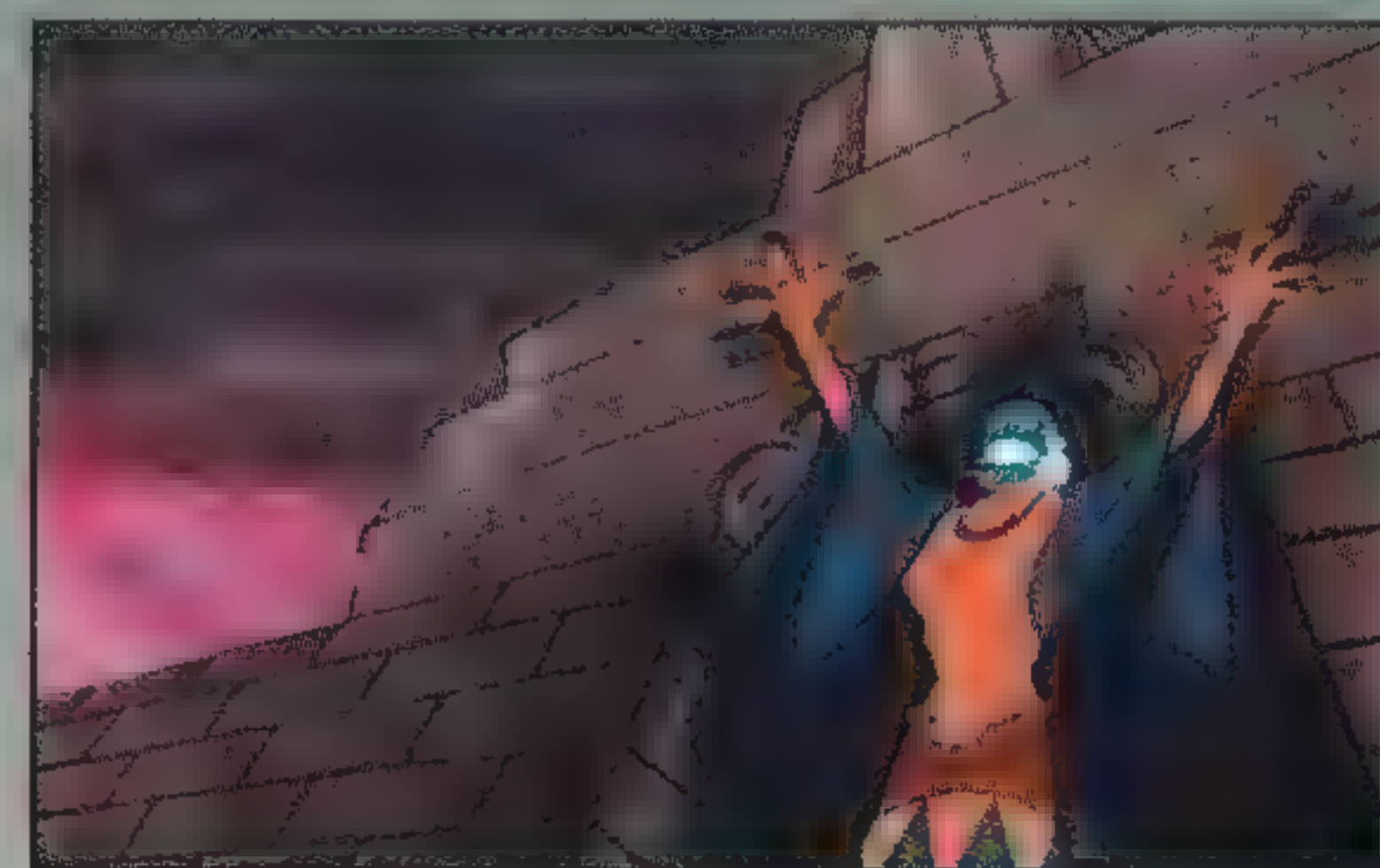
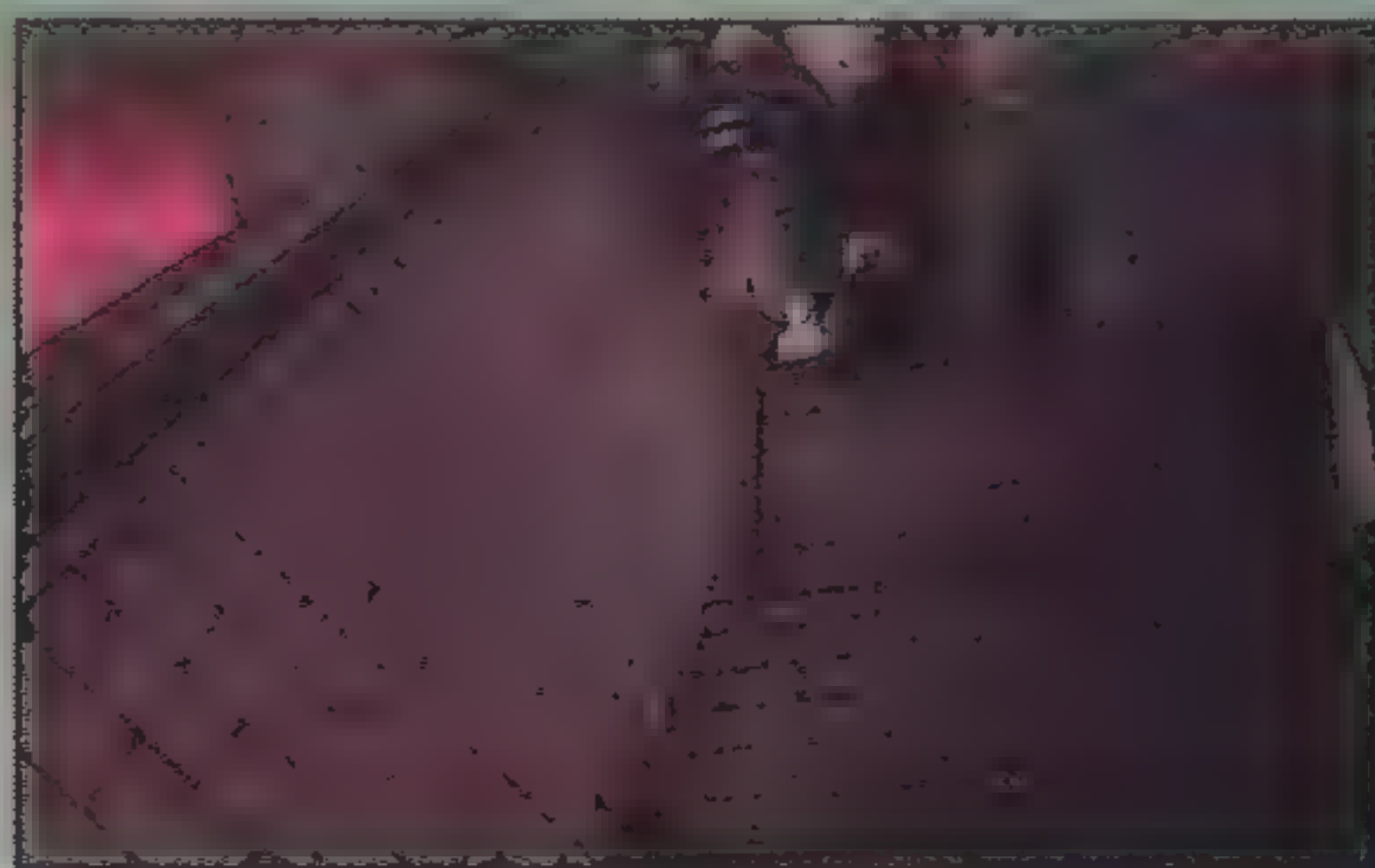
Malo je razočaravajuće što ćete kroz igru dobiti premalo informacija o *Tezcatlipoci* i majanskoj civilizaciji upćenito. Jedan od najboljih aspekata prvog *Broken Sworda* je bilo bogatstvo povijes-

ZANIMLJIVOSTI

Revolution Software Za nevjernike koji se ne sjećaju ove tvrtke ni njenih dostignuća, evo kratkog podsjetnika: skupina Yorkširskih programera/umjetnika je izdala 3 svjetski poznate avanture. Prva je bila *Lure Of The Tempress* 1992. Dvije godine poslije, udružili su se s crtačem stripova *Daveom Gibbonsom*, a plod tog partnerstva je bio *Beneath a Steel Sky*, SF avantura dotad neviđene grafike i intrige. No, tek je prošle godine Revolution Software stvorio svoju zlatnu koku - *Broken Sword*, igru koju krasi dubokoumni i izazovni zaplet te najboljom animacijom dotad viđenom u svijetu avantura (uspoređivali su je s Disneyjevim crtićima).



Gospodin kojeg vidite u lijevom uglu je svećenik. Ne želi vam pomoći jer se svojedobno na lokalnoj veselici malo previše razuzdao i napravio tri-naestoro djece (on ne zna koliko ih ima, samo zna da ih ima).



Animacija je kao u Disneyjevim crtićima. Prekrasno i detaljno! Prijelaz između igre i međusekvenci je potpuno neprimjetan! Revolution Software je nastavkom *Broken Sworda* zadržao grafičke kvalitete koje krasi original te uklonio neke nedostatke koji su ponekad znali prilično iritirati igrače.



Kratki demo Broken Sworda 2 možete zaigrati s Hack CD-a. U demou morate riješiti problem ulaženja na dokove, što je situacija koja se pojavljuje otprilike u prvoj četvrtini igre.

ALTERNATIVNO CURSE OF THE MONKEY ISLAND

U svakom pogledu igra je odvratna. Fuuuuj. Isplati se pogledati je samo da biste čuli kako Guybrush pjeva s gusarima... i kako ga Ellaine odvaljuje ručerdom... i da biste doživjeli flashback u Monkey 1... i u grobnici stisnuli grobara Stana kojeg ste pribili u lijes u drugom dijelu... I... Ma što to pričam, ovo je alfa i omega svih avantura!

BLADE RUNNER

Iako se ne radi o klasičnoj 2D point'n'click avanturi, ova remek djelo Westwoodovih čudotvoraca redefinira shvaćanje avantura i u inače linearni žanr unosi real-time igranje. Još nešto. Kristijan je replikant. Hehe...

nih podataka koje je igru činilo edukativnom i realnijom. Iako se raspravlja o dijelu majanske kulture, posebno oko *Tezcatlipoca*, nekako mi nije bilo dosta i do samog sam se kraja nadao opširnijim objašnjenjima. Naime, mame su fascinantniSSje od viteza-križara pa sam se u jednom trenutku zatekao kako već sat vremena na Netu tražim dodatne informacije o njima, istražujući pozadinu događaja i detaljnije informacije o njihovim bogovima. Ipak, radi se o sitnom detalju

koji ne utječe na završnu ocjenu. George je u ovom nastavku pametniji i oštrij na jeziku, Nico paradira u minici i zavodi južnoameričke generale, a tu i tamo uskoči i u koju vlastitu avanturicu. Ludi humor iz prvog dijela je i ovdje zadržan. Primjerice, kad sporedni lik, sekretar direktorice rudarskog poduzeća, ustane uzeti spise iz stola, skužit ćete da nije u hlačama nego u tanga gaćicama. Upitate li ga smeta li to šefici, odgovorit će da mu je upravo ona to predložila! Sve ovo je *Revolutionova* nova avantura, lakša i intuitivnija od prvog dijela. Preporučam vam da ju zaigrate. Za slučaj da zapnete negdje kao u prvom dijela (*Broken Sword* još uvijek drži rekord po broju vaših pitanja za SOS rubriku), pročitate rješenje u sljedećem broju *Hackera* ili zaigrajte kratki demo s Hack CD-a da vidite

što propuštate. ☺



Broken Sword 2 Revolution Software

Igrano na:	P166MMX, 32MB, Win 95
Grafika:	87%
Zvuk:	82%
Igrivost:	88%
Min. konfiguracija:	P90, 16MB, Wwin95
Druge platforme:	Playstation

UKUPNO: 87%



10 000 ZAGREB, Kontakova 12
Tel./fax: 01/213-578, tel: 01/211-322
e-mail: er-teh@zg.tel.hr

PC KONFIGURACIJA

Pentium Intel - 166 MHz MMX
RAM - 16 Mb
HDD Western Digital - 2.0 Gb
Color mon. 14" ADI E30 digitalni
Windows 95 OEM SR2

MJESEČNA RATA:

349 kn x 24

DOPLATA ZA MULTIMEDIJA KIT

- zvučna kartica 16 bit
- CD ROM 16x
- zvučnici 40W

43 kn x 24

Microsoft
dealer

CIJENE SU MALOPRODAJNE
MOGUĆNOST PLAĆANJA U 12, 18, 24 I 36 RATA

novi macintosh

Voćarska 3
tel 455 6146
tel/fax 463 5679
e-mail: filex@zg.tel.hr
http: www.filex.hr

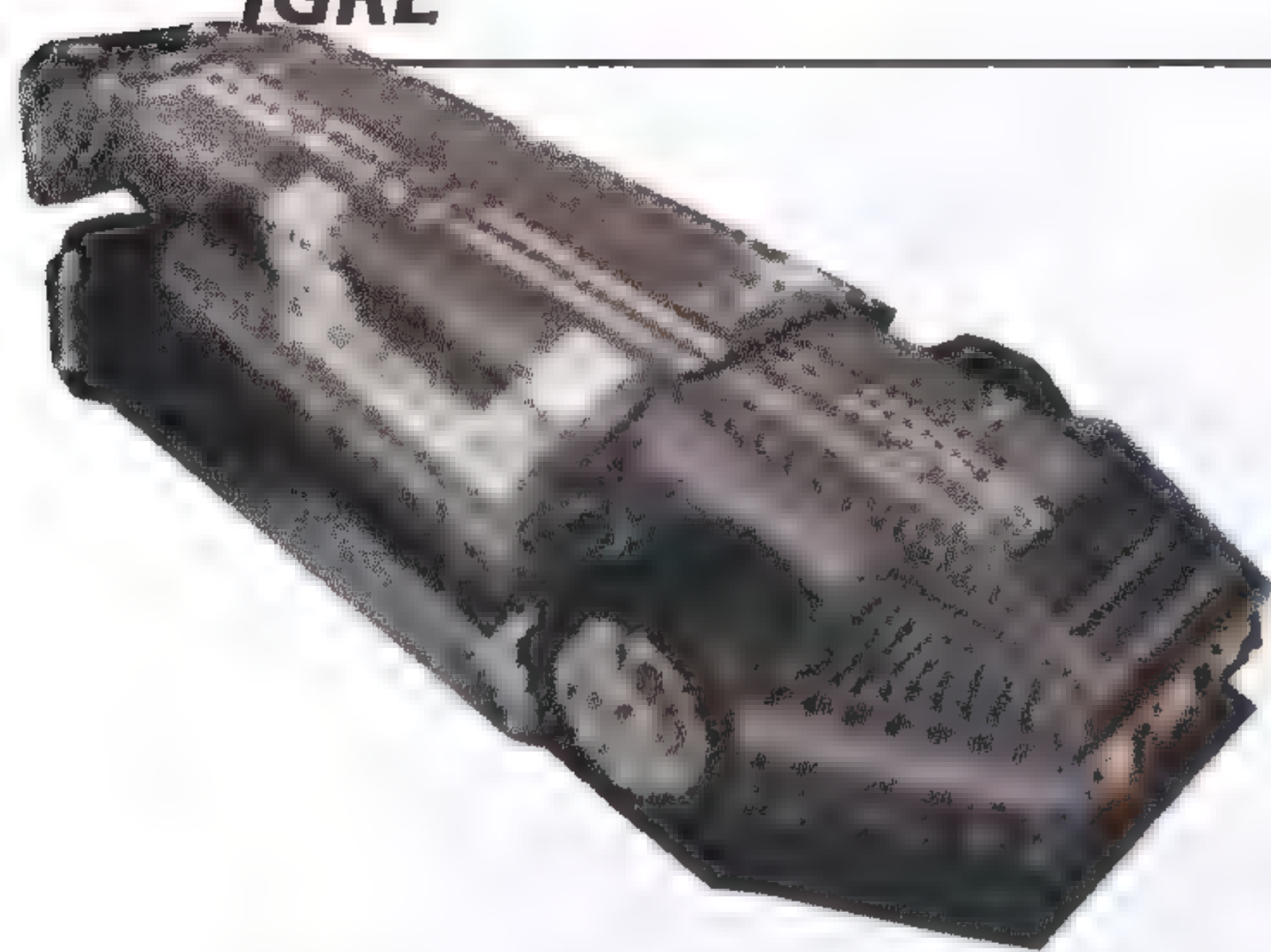


Mac OS 8



FILEX d.o.o.

Ovlašteni Apple prodavač



POD Gold

Kad je Damir Rukavina prvi puta čuo za Pod Gold, pomislio je da riječ o još jednom data disku za razvikani amorfni racing postavljen u 500. stoljeće i nije mnogo očekivao od takve igre. No, ako netko želi igrati nešto gdje bi mogao konstantno stiskati gas, došao je na svoje.

Naime, onih par minuta koje sam proveo s originalnim *POD-om* bilo je kod prijatelja (s čašom u ruci i još razgovarajući preko telefona), a što je najzabavnije - auto nije nijednom udario u zid. Ako ste pomislili da ova igra kod mene neće proći, prevarili ste se. Prvi razlog zbog kojeg ovo malo izdanje budi nadu je činjenica da je igrivo preko modema. U redu, bezvezne igre mogu biti igrive preko *Isusa Krista*, i ne postići uspjeh. No, tu je još jedna obmana - *POD* je ponajprije napravljen za multiplayer, dok kao single player siše generalni



Hmm, tunel...u redu, možda na kraju njega i ima svjetla (lens flare).

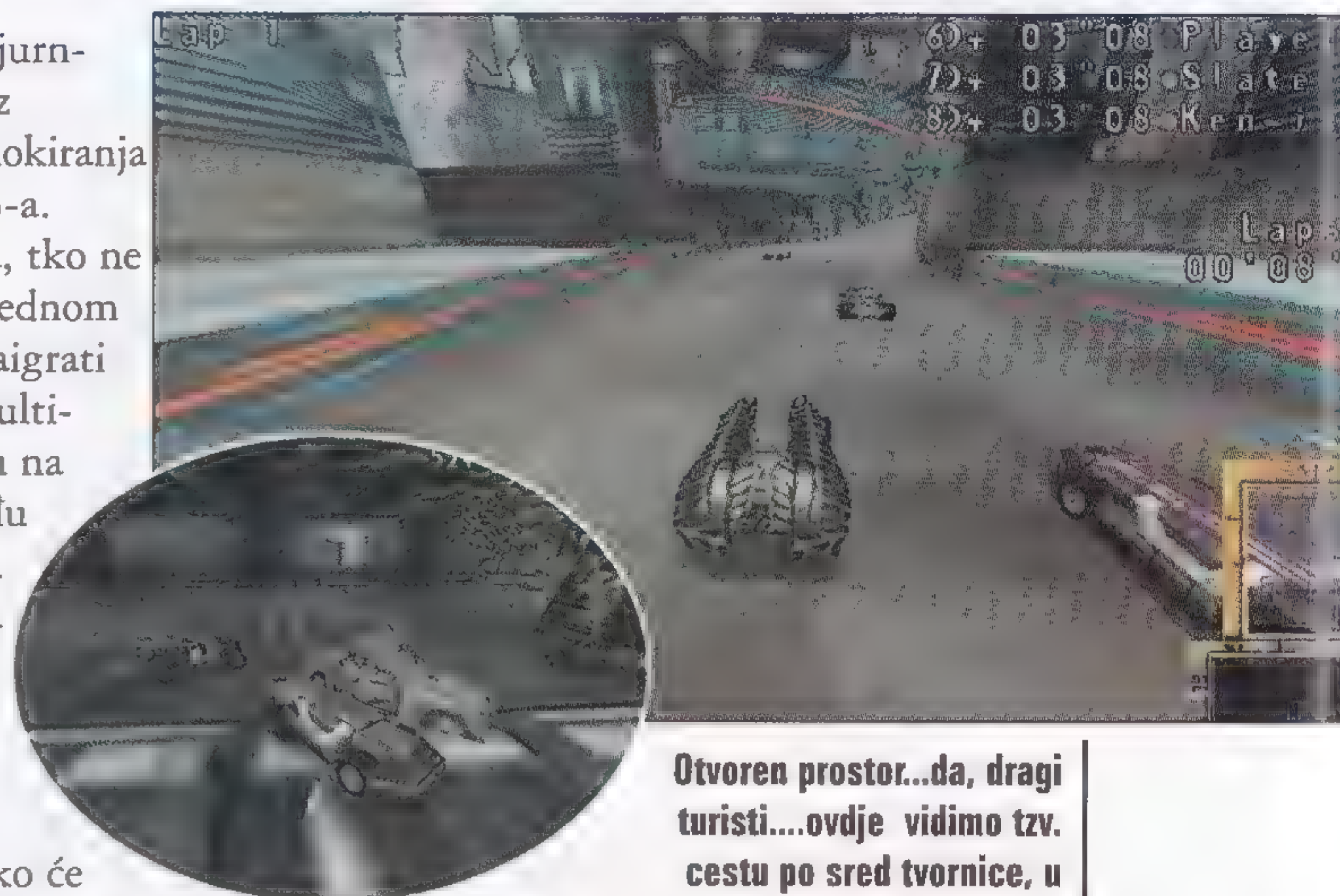
žumanjak. U redu, možda ovdje postoji dvadesetak staza i možda postoje dodatni auti i možda postoji nekoliko jasnika koji kažu da im je ova igra bila socijalna i emotivna potpora u životu, no to ipak u ovome slučaju možemo zaboraviti. Razlozi? Prvo i prvo, auti u igri su potpuno obradivi, tako da vam uopće ne trebaju novi, osim ako niste jedan od onih koji nemaju ništa drugo raditi doli downloadati dodatna vozila. O stazama ću, teksta radi, napisati malo više.

Prvo ćete uočiti da se igra zbiva u dalekoj budućnosti. Dobro. Kome ja lažem? Nije dobro. Glavni problem kod dizajna i konstrukcije staza je što se sve, od prve do posljednje, događaju u tvornicama, pa već mogu zamisliti vaše reakcije: "uhh, kokosara, uhh, tibokca, željezara". No, dosta filozofiranja, ono što u *Podu* valja je multiplayer. Prva zanimljiva stvar kod ovog zabavnog proizvoda je mogućnost ponižavanja i do šest jenkića odjednom. Da, pogodili ste...možete igrati preko Interneta. Iako poprilično skupo, iskustvo multiplayer *POD-a* je vrhunsko. Prvo i prvo, vjerojatnost da se nađu igrači jednakih vozila je otprilike jednaka onoj da ja zasviram u kineskom grind-core bandu. Istini za volju, stvari postaju malo mutave kada se sjetim na što slične staze, no i to je vrlo brzo rješivo iznimno



zabavnim jurnjavama bez ikakvog blokiranja i u 60 FPS-a.

Osim toga, tko ne bi barem jednom pokušao zaigrati najbržu multiplayer igru na netu? Među pozitivnim osobinama multiplayera je i to što utrke traju vrlo kratko, tako će uštedom dragocjenih impulsa i prosječan igrač ovaj put ostaviti desetak kuna u džepu. Igru možete igrati i preko izravne modemske veze modemom, tako da internet i nije nužan - želite li zaigrati s prijateljem. Sve u svemu, ako već nabavite ovu igru, iskreno vam savjetujem da odmah krenete na net i sami se uvjerite u njene potencijale. Uostalom, ako postoji neki gori cinik od mene, pretpostavljam da bi igru nazvao barem dobrim pokušajem. E sad, što se tiče onog *Gold* u naslovu, riječ je o čistoj kozmetici. Naime, jedino što ste dobili je



Otvoren prostor...da, dragi turisti...ovdje vidimo tzv. cestu po sred tvornice, u Svraptyityanskoj županiji.

zajedno, ovaj mali data disk daje nešto malo goriva zagriženim *podovcima* i nadobudnim osobama koje privlače takve trkaće igre. Stoga, ako ste već vlasnik *POD-a*, savjetujem da bježite od *POD Golda* kao vrag od tamjana, a ako niste, predlažem da barem bacite pogled na ovaj *UbiSoftov* proizvod. 🎮



Još jedan tunel...uhmmmm...mislim da postajem sve umorniji...riječ autobahn springs to mind.

Internet Explorer

Ako vam dvadesetak automobila nije dovoljno, skoknite do UbiSoftovog siteda i skinite još koju karoseriju. Osim originalnih automobila, ondje možete pronaći i velik broj igrački konstruiranih vozila. Adresa je www.ubisoft.com.



corner

Aha, dakle ovdje bi trebalo izigravati Fittipaldija na cesti prekrivenoj pregaženim žabama...DZZŽ će čuti za ovo.

pet novih karoserija i desetak novih staza. Nepotrebno je spominjati da su uz igru stigli i svi mogući video patchevi, car patcheri, track patcheri i maal-kice brži multiplayer engine. Sve

Pod Gold

UbiSoft

Igrano na:	P133, 16 Mb, Win95
Grafika:	50%
Zvuk:	70%
Igrivost:	70%
Min. konfiguracija:	P90, 16MB, Win95
Druge platforme:	N/A

UKUPNO:

70%

13 YEARS OF COMPUTER POWER

PRINTEX

Lašćinske ledine 12, 10000 Zagreb
Tel./Fax: 00 385 1 233 6676

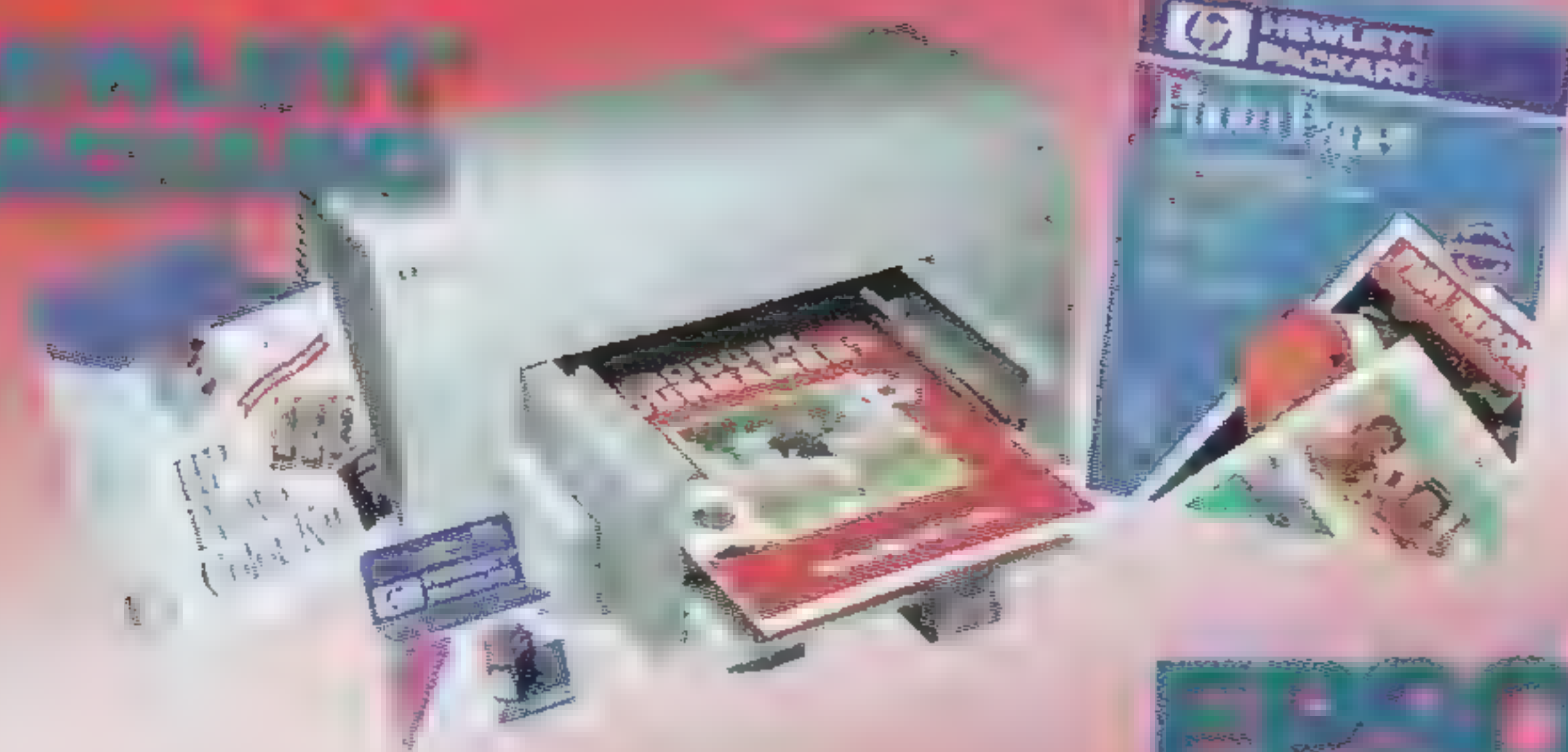


TVŠ

APC



HEWLETT
PACKARD



EPSON



QUANTUM

šINVt

Screamer Rally

Ljubitelji arkadnih jurilica zasigurno se sjećaju Screamera. Kad se pojavio, bio je nešto najbolje što se na tadašnjim PC-ima moglo postići, brz i igriv. Grafika je, za tadašnje pojmove, bila vrhunska, brzina izvođenja gotovo kao na konzolama... Ukratko, Screamer je bio najbolji. Prošle su dvije godine i ista ekipa programera je Screamer s uskih gradskih ulica preselila na blatnjave šumske staze i snijegom prekrivene planine. Vežite pojaseve jer Dario Rakovac vas vodi na vožnju koju nećete zaboraviti.



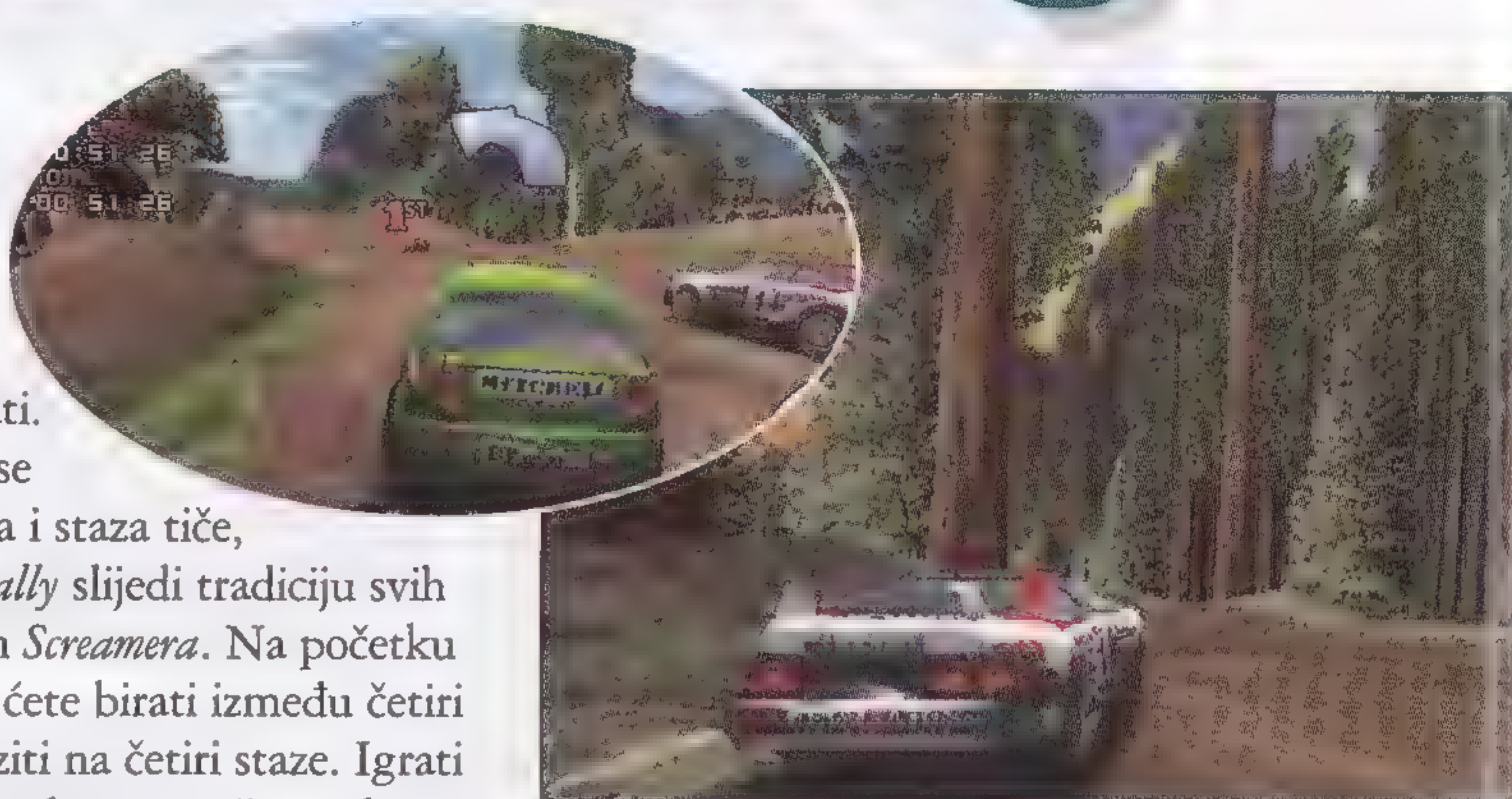
Ups, možda sam ipak pretjerao.

Ključni aspekt novog Screamera je čista brzina. Programeri su maksimalno iskoristili Voodoo čipove te nam, uz vrhunsku grafiku i igrivost, dali brzinu koja je jedini pravi temelj za sve ostalo. Isprva će vam se igra činiti teškom jer ovdje ćete, prije svega, morati svladati proklizavanja u krivinama i prolaženje istih pravilnim korištenjem prednjeg ili stražnjeg pogona. Normalni prolasci koji se sastoje u kočenju prije krivina i penzionerskom prolasku ovdje ne znače ništa. Igrate li tako, zadnje je mjesto vaše i Božje. Udarat ćete u zidove, vrtjeti se po cesti i pitati se jeste li jučer ipak previše popili? Kako to spriječiti? Trebat će vam puno vježbe da biste dobili osjećaj za vozilo i pronašli pravu varijantu, ali kao jedan od trikova mogu vam preporučiti sljedeće: izaberite automobil s pogonom na sva četiri kotača i lovite nagib tako da neposredno prije njega skrenete u pravcu krivine, oduzmete gas i proklizite stražnjim krajem. Jednom kada uhvatite smjer ceste, dodajte gas i izvucite se iz situacije

u kojoj ste našli. Na početku nije lako, ali sve se da uvježbati. Inače, što se automobila i staza tiče, *Screamer Rally* slijedi tradiciju svih prethodnih *Screamera*. Na početku igre, moći ćete birati između četiri vozila i voziti na četiri staze. Igrati možete arkadno, na vrijeme ili pokrenuti prvenstvo koje se, pak, sastoji od četiri lige s time da pobjeda u svakoj otkriva nove, prilično opasne staze. No, da bi vam olakšali, tvorci su ponudili opciju za podešavanje automobila koja vam omogućuje da svoju makinu, od pritiska guma pa do podešavanja prednjih ili zadnjih kočnica, u cijelosti prilagodite stazi i svom stilu vožnje. Još je bolje to što to možete učiniti prije svake utrke te snimiti do četiri različita setupa za svako vozilo. Tijekom sezone možete mijenjati i sama vozila. Ovo je dobra novost jer su neke staze osobito teške za vozila s prednjim pogonom dok su druge kao stvorene za njih. Unutar sezone ne možete snimiti poziciju pa ćete, želite li vidjeti neku od novih staza, sve utrke morati odvoziti savršeno. *Screamer* podržava i izvrstan multiplayer mod i to preko modema i mreže s time da su mreža i šest sudionika u vožnji definitivno najbolji izbor. Staze su prepune mjesta na kojima možete gadno pogriješiti, a tko je na tom polju bolji od prave inteligencije?

Brzo, brže, 3Dfx

Kako je Voodoo danas već standardan za sve igre koje u sebi nose bilo kakav 3D prizvuk, ništa drugačije nije ni sa *Screamer Rally*em.



Prekrasna grafika jedan je od Screamerovih najjačih aduta. Slike nažalost nisu s 3Dfx-a, ali i ovo će vam dati prilično dobar uvid u vizualne čari ove igre.

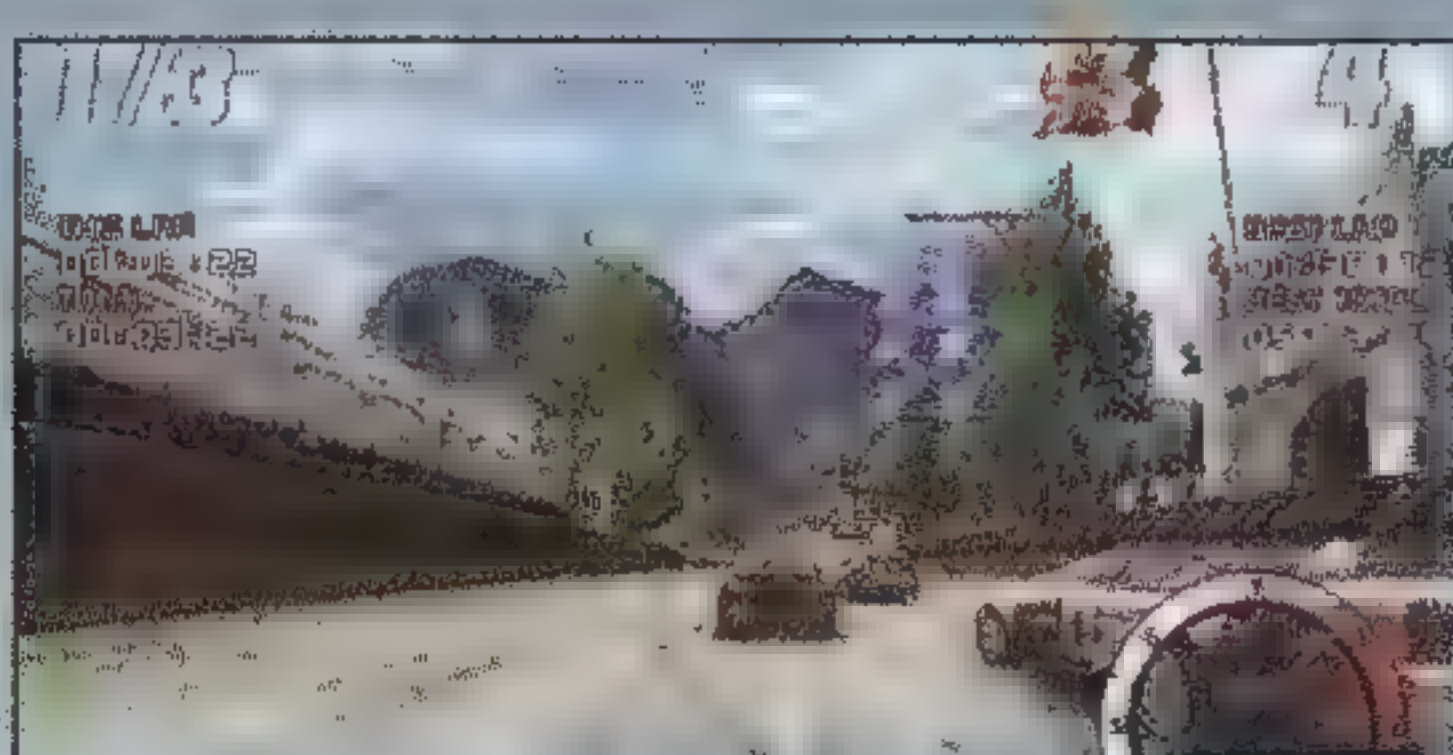
Neubrzana varijanta grozno je spora i nemate li 3Dfx, zaboravite ovu, a i sve buduće jurilice. Ostali hardverski dodaci i nisu toliko bitni jer i sa slabijim procesorom podržanim 3Dfx karticom, *Screamer* naprosto leti. U takvoj verziji on predstavlja nešto što ne treba preporuke ili dodatne hvale. Riječ je jednostavno o vrhunskoj arkadnoj simulaciji vožnje koja ima sve ono što takva igra treba imati i što od nje možete očekivati. Grafika, brzina i igrivost Sveto su Trojstvo bilo koje igre, a *Screamer Rally* ih ima sve. Treba li još što reći? 🏁

Screamer Rally

Virgin Interactive

Igrano na:	P200 MMX, 32 Mb, 3Dfx
Grafika:	88%
Zvuk:	80%
Igrivost:	90%
Min. konfiguracija:	P100, 16 Mb
Druge platforme:	N/A

UKUPNO: 89%



Različiti pogledi iz vozila za različite tipove vozača. Pogled izvana dat će vam bolji pregled nad vozilom i lakšu kontrolu proklizavanja jer ćete uvijek vidjeti koliko ste daleko od zida. Pogled iz kabine pružit će vam bolji osjećaj brzine, ali kako nedostaje retrovizor, nećete znati približava li vam se tko sve dok ne udari u vas.



EPSON 400 2009,00 kn

**ZIP 100
par. port
1594,00 kn**



**Genius
NET MOUSE
129,00 kn**

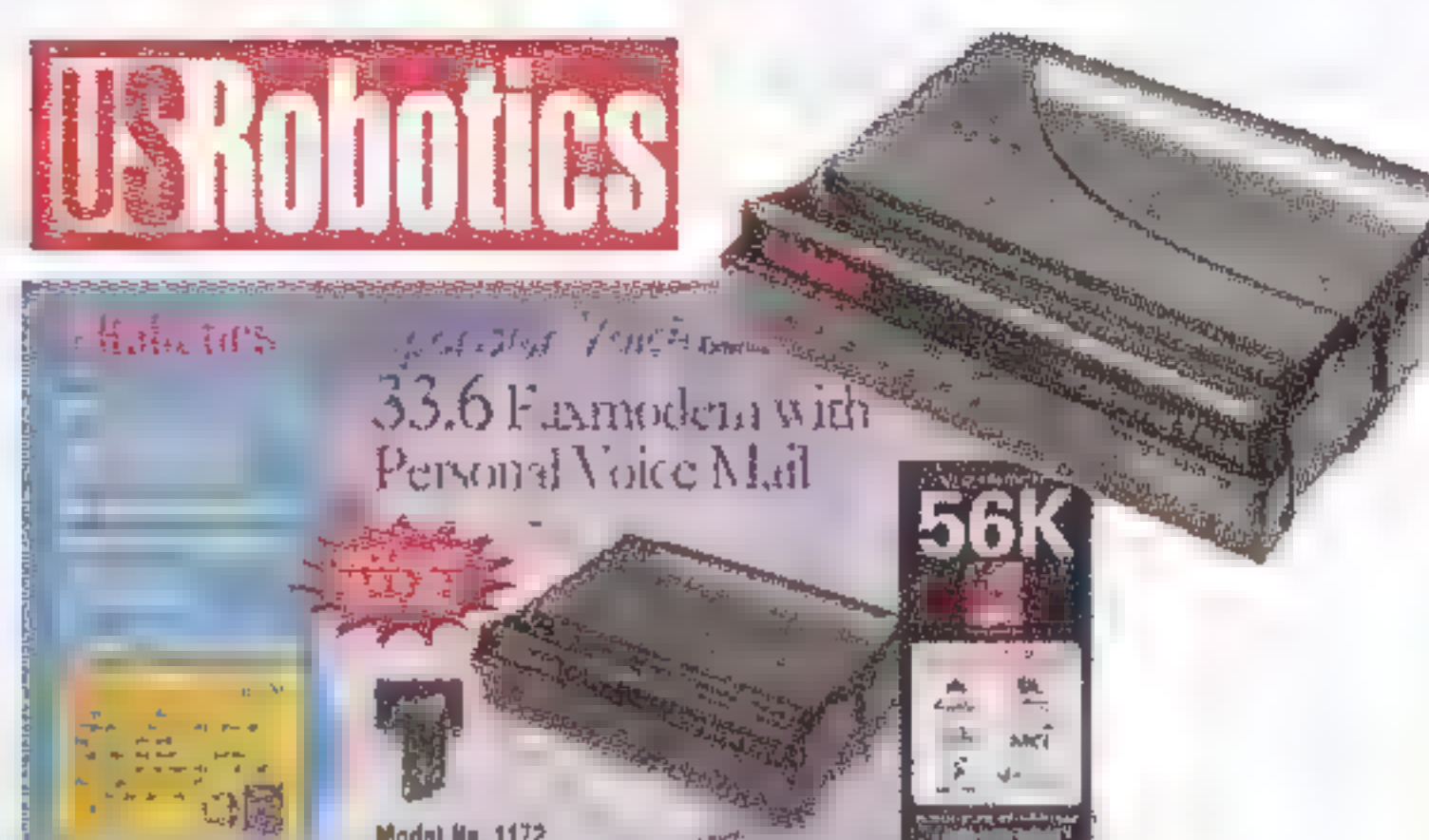
**MIS LOGITECH PILOT
260,00 kn**



**YAMAHA CRW 4001
5205,00 kn**



**AWE 32
1075,00 kn
AWE 64
2075,00 kn**



**US ROBOTICS 56k
1439,00 kn**



**YAMAHA
YAMAHA YSTMS
949,00 kn**



**CD MEDIA
TRAX DATA
21,00 kn
CD MEDIA
KODAK
25,00 kn**



**HEWLETT®
PACKARD HP 670C
1770,00 kn**

**VELIKI
IZBOR CD IGARA**

YAMAHA

SONY

Panasonic

Canon

ZOLA

Trgovina ZOLA
Nova cesta 115
tel. 01 / 395-152
fax 01 / 395-153
www.zola.hr
radno vrijeme
8,30 - 20,00
subotom
8,30 - 15,00

Hackeri pažnja!

Slijedeće igre su osebno optimizirane za napredne funkcije ovih kartica:

Shadows of the Empire, Turok: The Dinosaur Hunter, Half-Life, Quake 2, The Need For Speed 2 Special Edition, Jedi Knight, Wing Commander: Prophecy, Tomb Raider 2, Nuclear Strike, Forsaken, G-Police, Mech Warrior 2, Formula 1, Apache Longbow 2...

Sve igre koje dolaze 98. IZVORNO će podržavati ove dvije kartice!

DIAMOND
Monster 3D –
ubrzivačka kartica
s 3Dfx Voodoo
čipom apsolutni
pobjednik Hacker
i Bug testa!

MATROX m 3D
- 3D ubrzivačka
kartica s
Necovim
Power R
hipsetom



Odaberite - mi imamo sve što trebate

VELEPRODAJA: PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, TEHNIČAR COMPUTERS (01) 315 904, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, KERNER (01) Zagreb 362 141, RODAR (031) Osijek 171 202, DISK-LINE (031) Osijek 164 116, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697, TEXPRT (031) Đakovo 846 439, BMB NETCOM (047) Karlovac 336 865, COMWARE (021) Split 40 096, AVORA (031) Valpovo 652 232, IN SERVIS (042) Ludbreg 663 410, KOM-PAST (049) Krapina 71 409, IRI ECONOMIC (051) Opatija 271 848, OSINET (051) Delnice 812 995, FOTON (01) Zagreb 318 569, (049) 376 439, HOBIT (051) Rijeka 215 566, LIMEX (040) Čakovec 314 656 **MALOPRODAJA:** PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697

MelComp

MelComp d.o.o.
Zagrebačka 63, HR - 42000 Varaždin
tel. 042 / 12 280, 12 281, 55 092 fax 042 / 55 092
Software: 042 / 261 199
Cjenik BBS: 042 / 12 282, 2400-28800, N/8/1
<http://www.melcomp.com>
E-amil: melnjak@melcomp.com
servis@melcomp.com

Nuclear Strike

Svijet je opet na rubu nuklearnog rata. Ovaj je put glavni i odgovorni jedan od tipičnih evil mastermindeova imenom LeMonde koji se jednog dana probudio i poželio vladati svijetom. Malo mašte, puno volje i novca i eto ga, naš je veseljak sasvim blizu ostvarenju svojih podlih ciljeva, što je već poslovično trenutak kad na scenu stupa Dario Rakovac sa svojim već poslovično objektivnim i preciznim recenzijama.



Zrak, zemlja, voda, a ima tu i vatre! Što ovaj *Strike* čini tako posebnim? Prije svega, grafički je ovo vjerojatno najbolja arkada koja se trenutno vrti na PC platformama. Govorimo li o terenu, objektima ili brojnim eksplozijama, epiteti su uvijek isti. No, ovo je prvi *Strike* u kojem niste vezani jedino za svog vjernog *Apachea*, u ovoj vam je misiji na raspolaganju petnaest različitih vozila (od helikoptera poput *Hueya*, *Cobre*, *Sea Apachea*, zrakoplova *A-10* i *Harrier* te tenkova i oklopnih vozila u koja ćete uskakati

da biste probili neprijateljsku obranu ili spasili taoce. Misije su manje-više klasične: letite do točke A, uništavate sve dostupno, letite do točke B još malo pucajući, skupljajući taoce ili dajući podršku zemaljskim trupama i odlazite do baze. Ništa novo, ali moram priznati da su, osobito u usporedbi sa *Soviet Strikeom* (čiji je ovo i izavni nastavak) misije prilično zahtjevne i da će i pravim *Strike* veteranima zadati dosta problema. Problem je prije svega u

golelim kampanjama koje se moraju odraditi u jednom prolazu, što je prava umjetnost, jer, osim što su duge, zahtijevaju zavidnu vještinu.

Srećom, sučelje je vrlo pregledno i navigacijski sustav (karta) je vrlo detaljan, s dodatnim opcijama koje znatno olakšavaju snalaženje. Teren je iznimno realan (funkcionira po načelu *ako ga vidiš, možeš ga uništiti*), ali se na njem vrlo lako izgubiti - prepun je gradića, manjih ispostava i

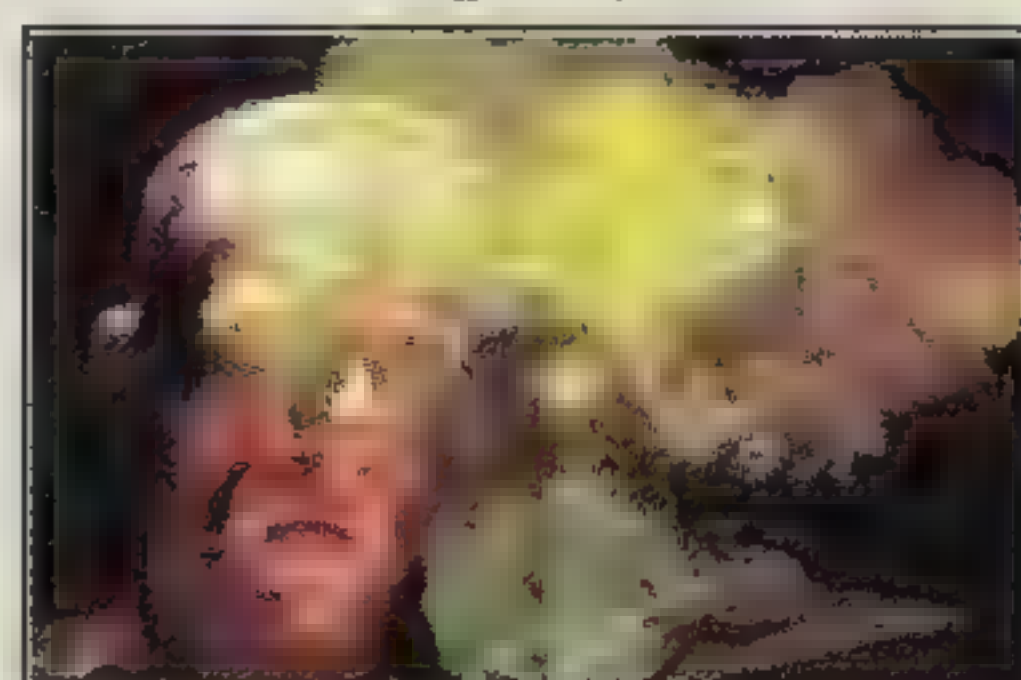
kojekakvih patrola zbog kojih se treba držati zadane putanje da se ne biste nepotrebno izložili opasnostima. Događa se čak da uništite nešto što će vam poslije trebati, pa zbog pretjerane revnosti nećete moći uspješno završiti kampanju. U svakom slučaju, ne očekujte laganu arkadicu. *Nuclear Strike* je igra kojoj ćete morati posvetiti mnogo vremena.

3D(fx) Wonderland

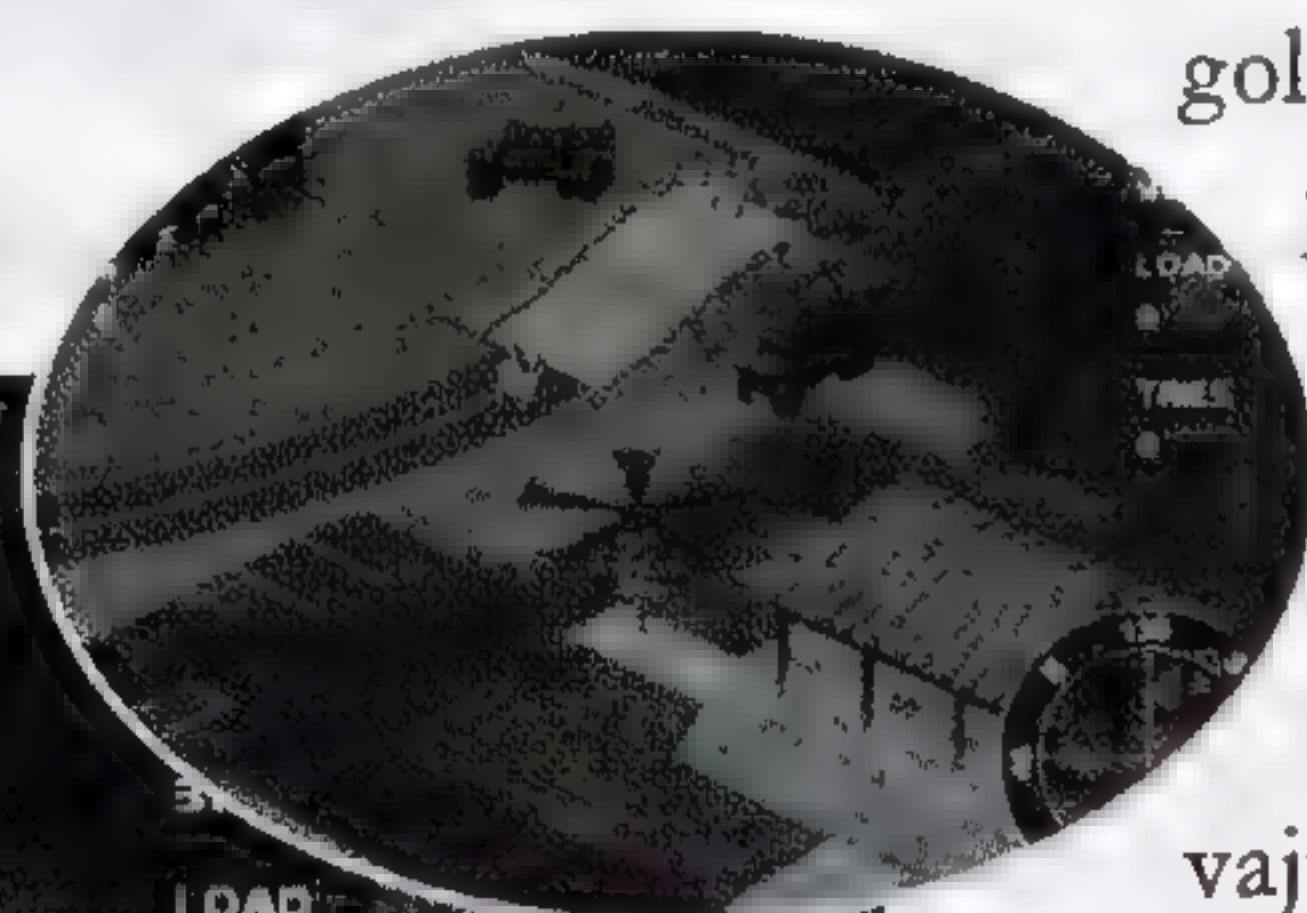
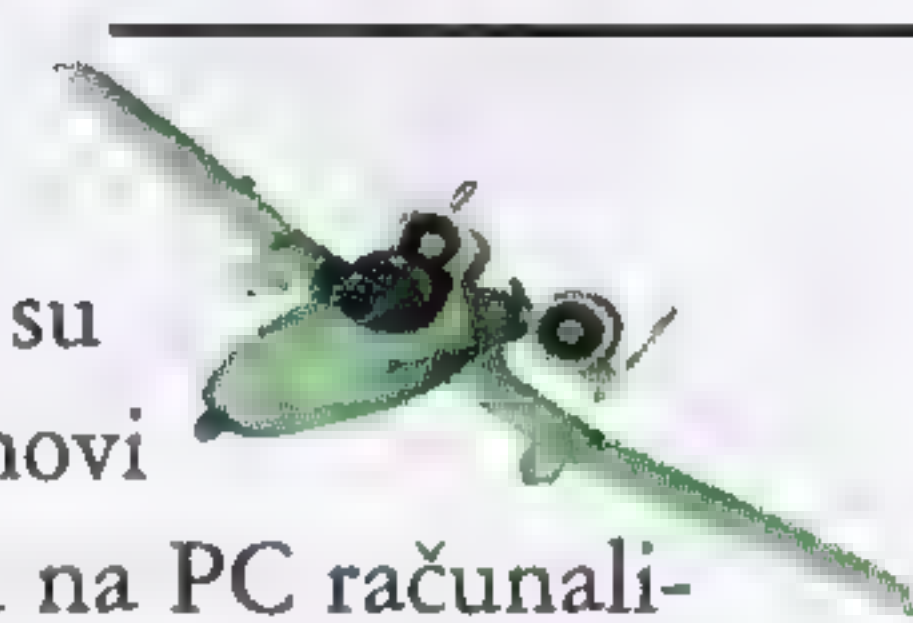
Ideja koja ovaj *Strike* drži u oblacima vezana je uz 3Dfx

ZANIMLJIVOSTI

X-Phili će vašeg glavnog i odgovornog u *Nuclear Strikeu* prepoznati kao pukovnika *Hendersona* koji je u nekoliko epizoda *Dosjea X* (*Fallen Angel*, *Max*, *Tempus Fugit*) vodio operacije skupljanja ostataka srušenih NLO-a te *Mulderu* i *Scully* priredio dosta zanimljivih situacija. Ovaj se put okomio na vas jer ima li drugog objašnjenja za stavljanje tolikog tereta na pleća jednog čovjeka? Ili su možda i ovdje upetljani alieni?



Ovakve su eksplozije i brza grafika moguće samo na 3D karticama.



Novim sučeljem dobivate potpuni pregled događaja.

Cheat corner

U ovom trenutku za *Nuclear Strike* nema mnogo poznatih cheatova, ali evo nekoliko šifri koje će vam omogućiti prelazak na više nivoa:

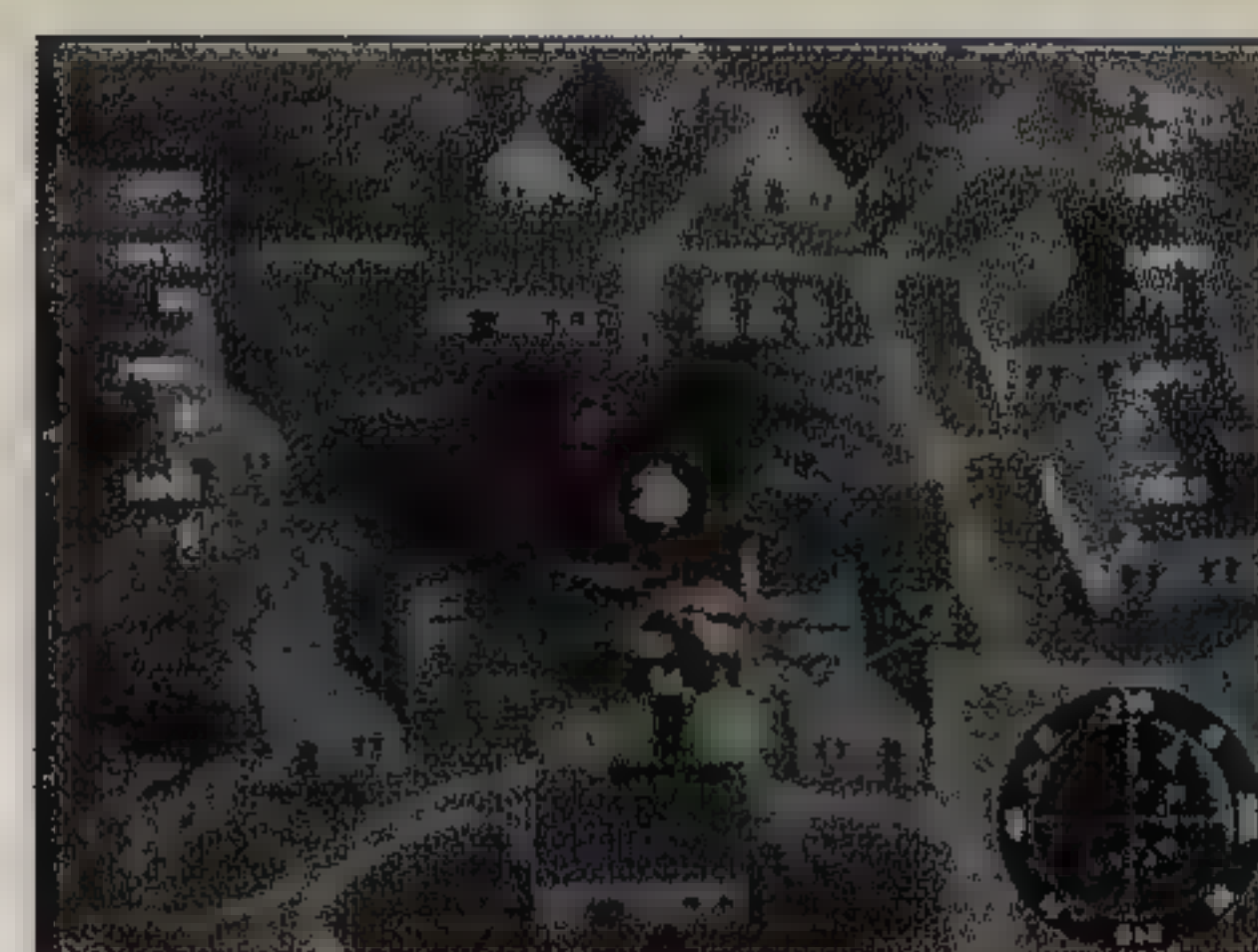
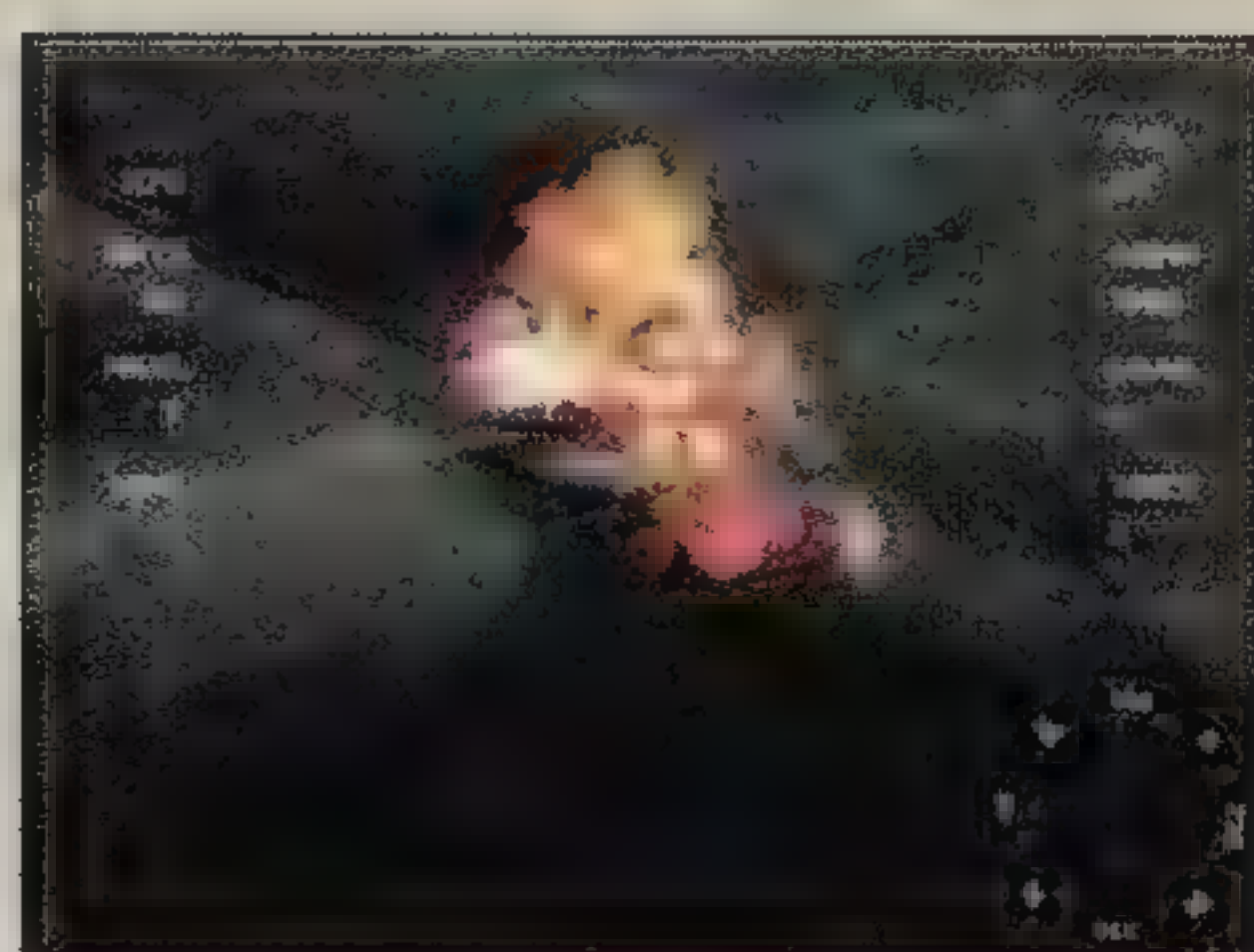
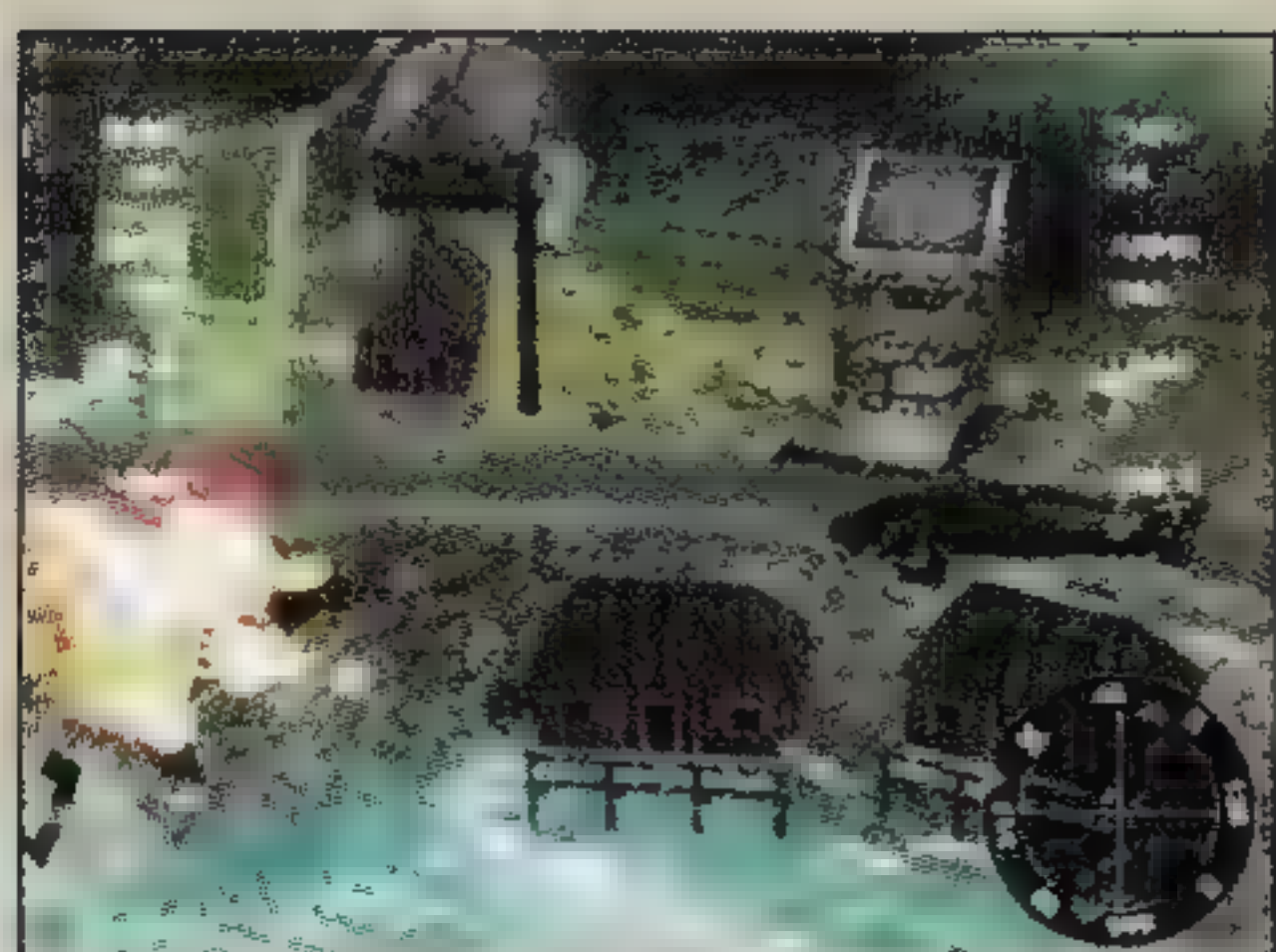
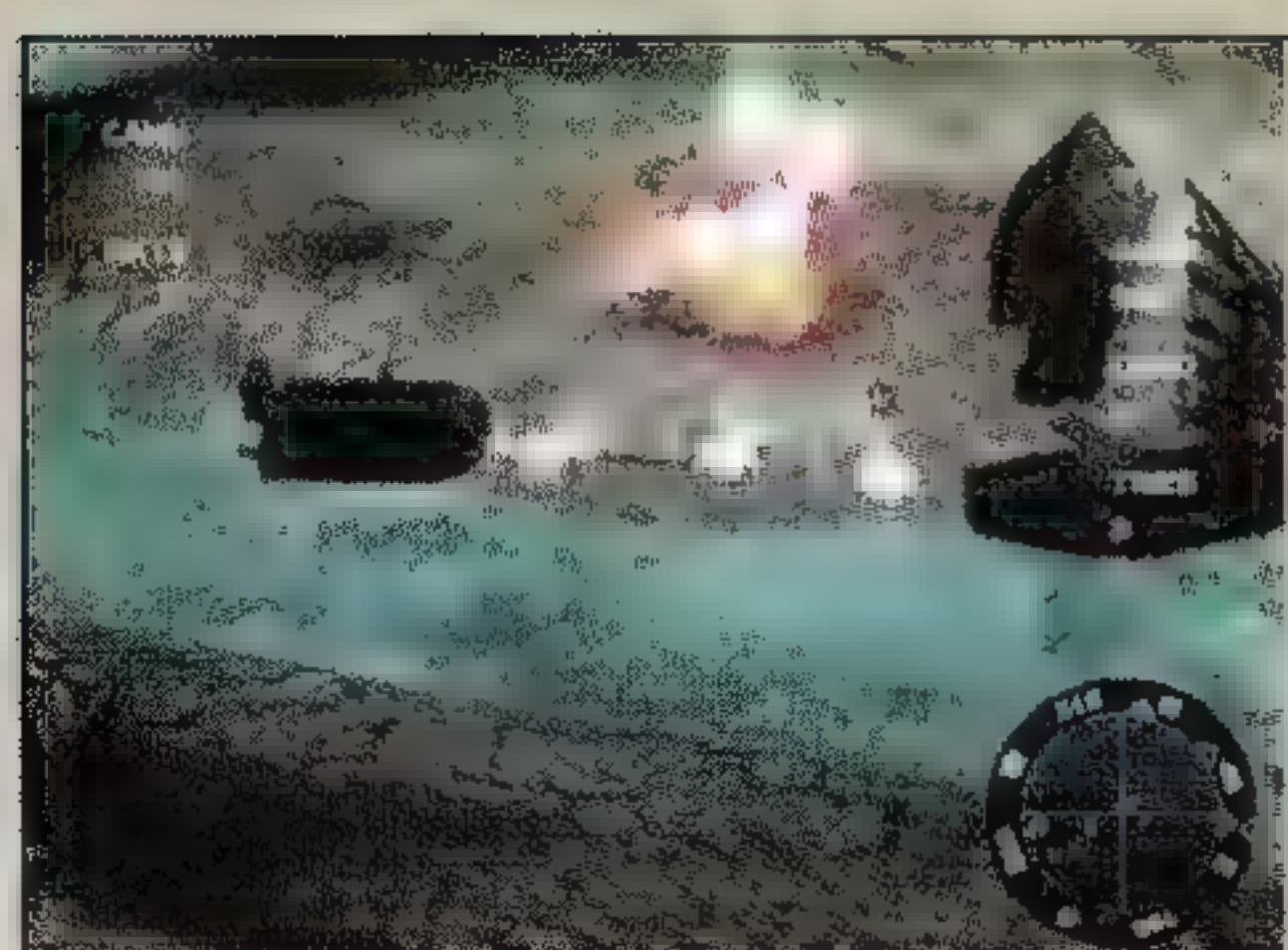
JUNGLEWAR
BUCANEER
DETONATE

Delta Strike
Jungle Strike
Peace Talks

Nuclear Strike Electronic Arts

Igrano na:	P200 MMX, 32 Mb
Grafika:	95%
Zvuk:	80%
Igrivost:	85%
Min. konfiguracija:	P133, 16 Mb
Druge platforme:	N/A

UKUPNO: 85%



Meci, dim, eksplozije... Bilo da se radi o uništavanju aerodroma, podršci zemaljskim trupama ili spašavanju taoce, 3Dfx sve ovo čini tako stvarnim da pogled na ekran doslovno postaje prozorom u svijet. Srećom, pogledate li kroz prozor, nećete vidjeti ovakve prizore.

F-22 Raptor

HACK
CD



F-22 Raptor - ili kako da uništite čitavo zrakoplovstvo jedne manje zemlje sa dva lovačka aviona. A kako da držimo zračnu nadmoć nad čitavim kontinentom? Dignite tri aviona. A kako da pokorimo planetu? Dignite pet aviona. A kako da uništimo Boga? Dignite cijeli skvadr... Hej! Pa on ne predstavlja neposrednu opasnost! Vojni izvori tvrde da... Hej! Pa Vjeko Drkić je u ovoj igri na našoj strani!



Nuklearna zora rudi...

Novalogic je ovu igru napravio uz malo truda, jer je ovo u principu Windows verzija njihovog ranijeg F-22 *Lightning II*. Teksture tla, a možda i same konture većinom su prebačene iz *Lgt II*. Ponašanje aviona, oružja, neprijatelja, instrumenata također je manje-više isto, ali malo unaprijeđeno (malo). Koncept menija, kampanja, dizajn misija - praktično isto. Razlika između *Comanche* i *Comanche 2.0* bila je veća. Što je novo? Teksture imaju dithering koji i bez grafičkih ubrzivača radi brzo. Postoji magla na tlu. Radar pokriva područje 90 stupnjeva ispred vašeg aviona. Rakete koje vas gađaju vidite na radaru tek kad se dosta približe. Wingman ima par novih komandi. Više radio chattera, ali naravno besmislenog.

Za one koji ne poznaju *Lightning II*, radi se o simulaciji kojom ćete ovladati u roku nekoliko minuta - idi lijevo-desno, izbjegavaj rakete, gasi radar kad ti nije potreban, huškaj

wingmana, napadaj ono što neposrednije ugrožava tvoj *mission objective*. Prođite tipke redom i jedna će vam ispisati sve komande. Avion se ponaša fantastično, tako i

košta, te neka vještina letenja nije potrebna, tim prije što nećete toliko često upadati u dogfight s neprijateljskim pilotima,

bar ne u prvoj polovini igre, a i samo izbjegavanje raketa nije toliko teško (kad uspije). Meni najčešće uspijeva sljedeće: letim pod pravim kutem u odnosu na smjer rakete, brzina oko 0.7 mach, a kada raketa dođe na 2-3 sekunde od mene, uključujem *afterburnere*, bacam *chaff* koliko stignem, skrećem prema raketi i mimoilazimo se pod dosta ostrim kutem. Savjeta za dogfight nema, osim tog da kao najveći prioritet štite wingmana. Vrijedan

We regret to inform you...



je tog truda jer se dvojice ili trojice teško možete riješiti sami u dogfightu. Eto... Dizajn misija je jednostavan, ali efikasan - temelji se na samoj atmosferi, pošto je vrijeme koje trošite na nešto konkretno (dogfight i izbjegavanje raketa) dosta kratko. Atmosferu čine tereni, muzika, činjenica da moramo ulaziti u domete raketa sviđalo nam se ili ne, i to što naši kolege lovci i bombarderi također postižu svoje uspjehe i neuspjehe, koji se očituju udaljenim eksplozijama i urlanjem na radiju, i što im neuspjehe zadaje, eto, netko koga vi nikako na sredite već minutu a mogli ste.

Tereni su izvedeni fantastično i raznoliko. Postoji pet raznih lokacija puta četiri doba dana puta olujno ili čisto vrijeme puta varijacije magle. Svi tereni imaju tzv. ono nešto, kao i oni u *Comancheu*, kao što to nemaju tereni u 97% simulacija već su i dalje samo tereni. Muzika je *vingkomandorovska*, ali još uvijek se prepoznaje *Novalogicov* stil.

Šteta, jer je *Lgt II* imao jednostavnu radnju prilagođenu muziku čiste nadolazeće prijetnje, i to tri teme ovisno o neposrednosti prijetnje. Ovdje se izmjenjuju tri petminutne melodije koje nam pokušavaju dočarati svašta, a samo ponekad i ono što treba. Što se zvuka tiče, on je OK, ističe se jedino top sa svojim genijalnim "ne čujem što pričaš, ali umri!" zvukom.

Konačni dojam je - *Novalogic* je napravio dobar posao, ali tri četvrtine je napravio već i prije tako da ništa novo ovdje nećete naći nakon *Lightninga II*. Ali te su dvije igre zasigurno bolji izbor za sve osim za fanatike simulacija, jer kad dođe do borbe, napeta je i energična, a kad nema borbe, letite ravno i piljite u nevjerovatne terene. Misije traju 2-10, rijetko do 20 minuta - igra vam neće potrošiti čitav život, što je bonus. I zapamtite - vrijeme je na vašoj strani. Jer kućni lovački piloti odlaze u pakao samo na regrupiranje (na žalost, nema animirane sekvence). ☹

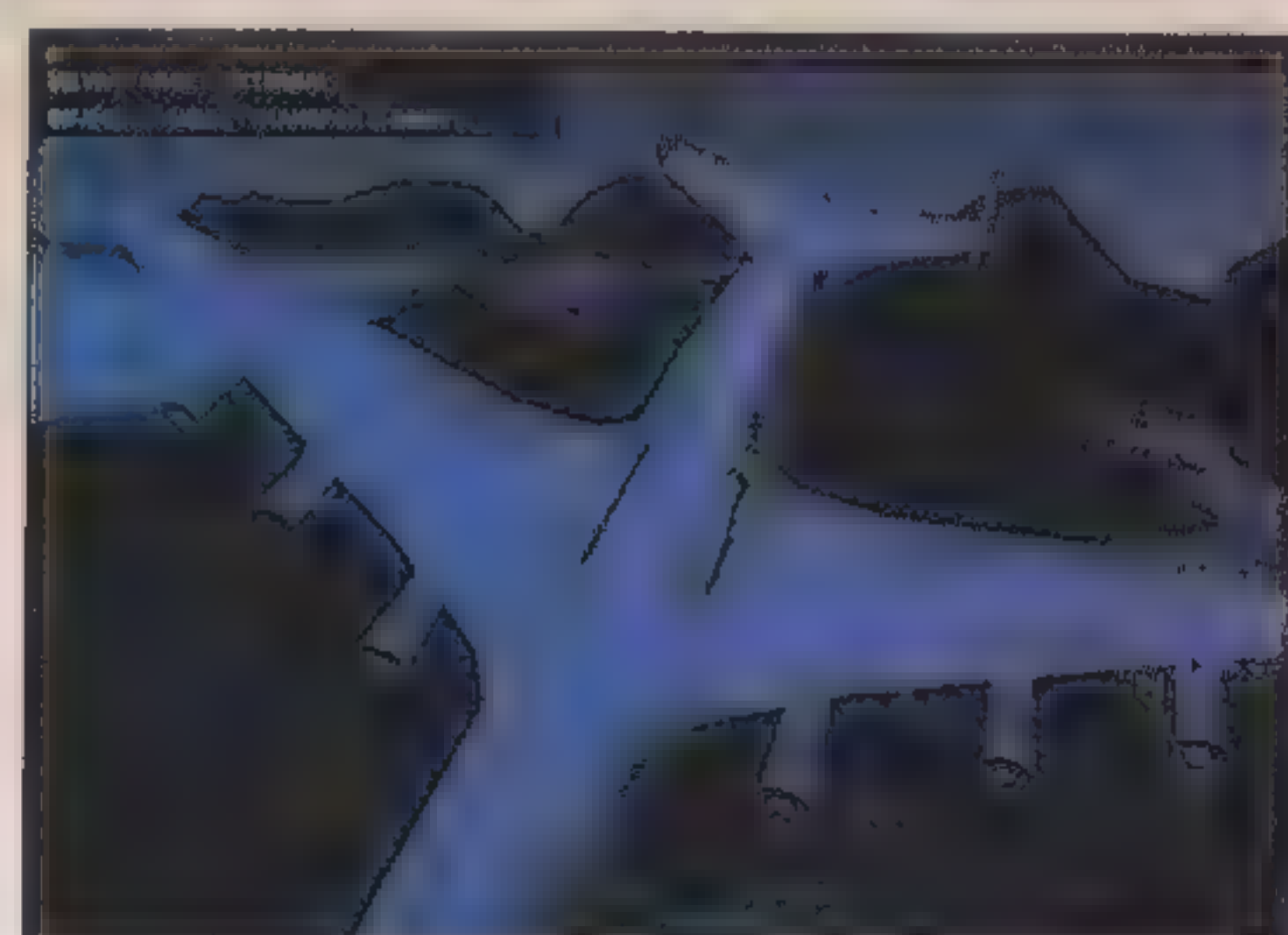
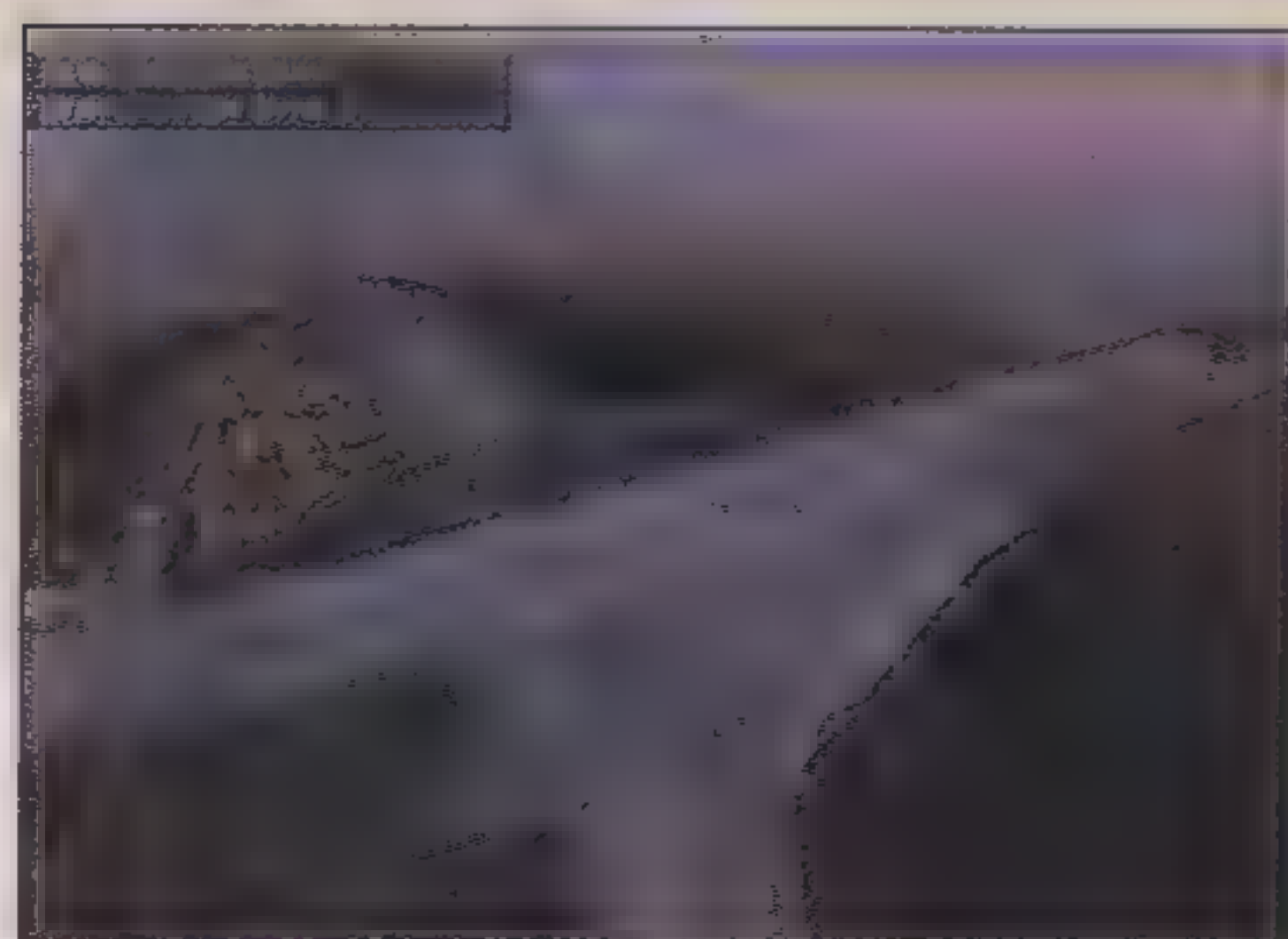
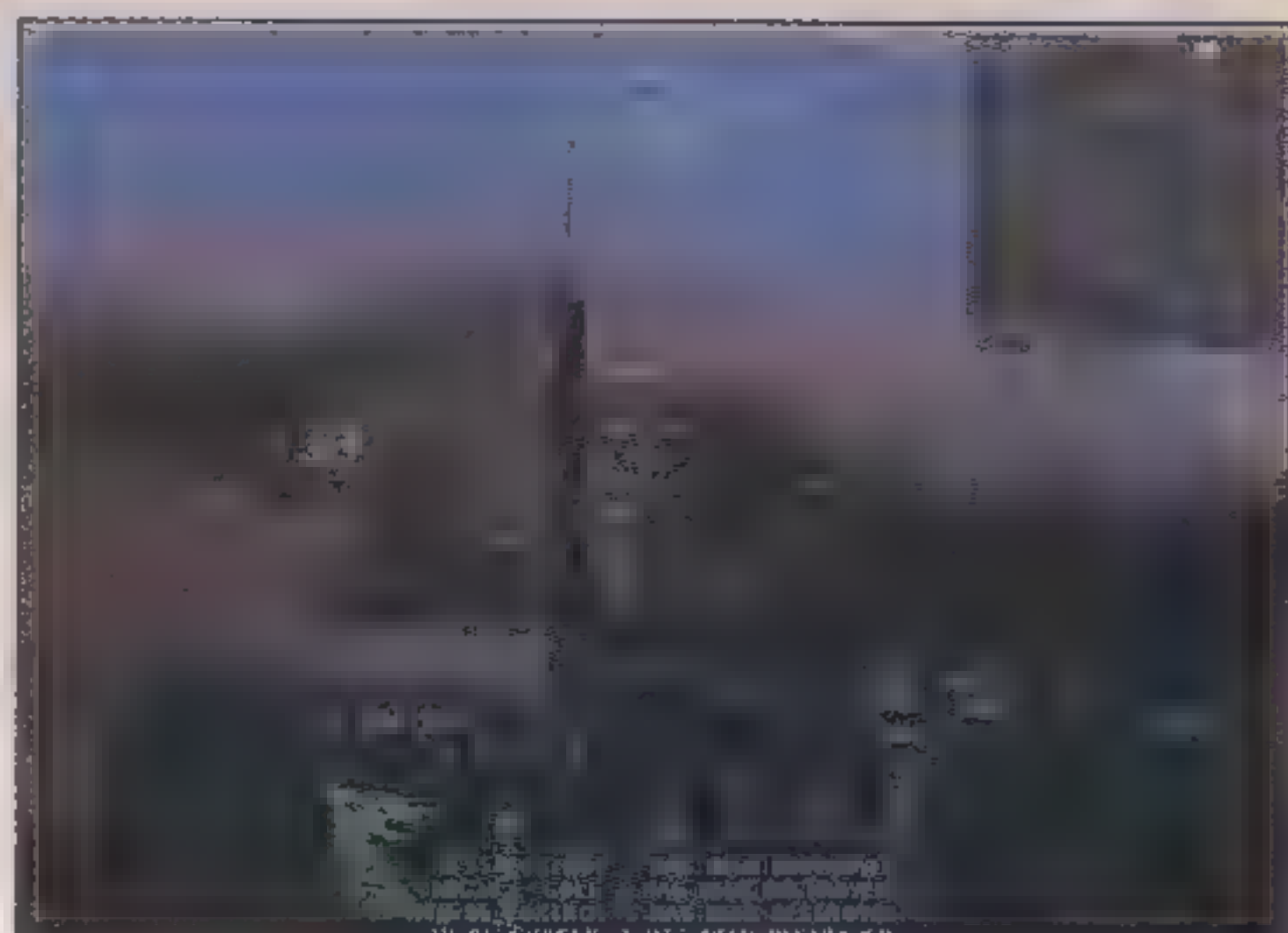
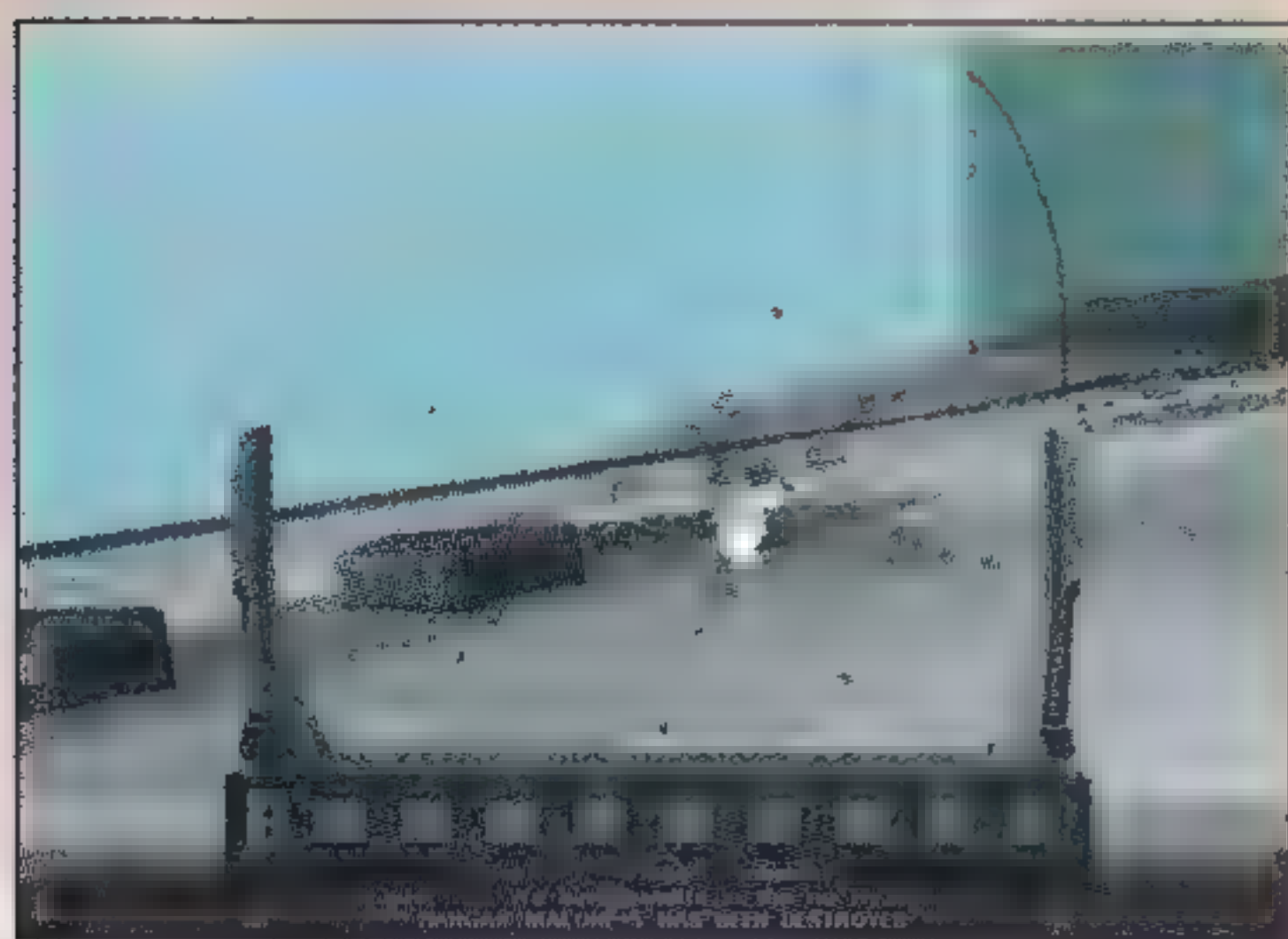


bacite pogled na dithering na tlu

F-22 Raptor Novalogic

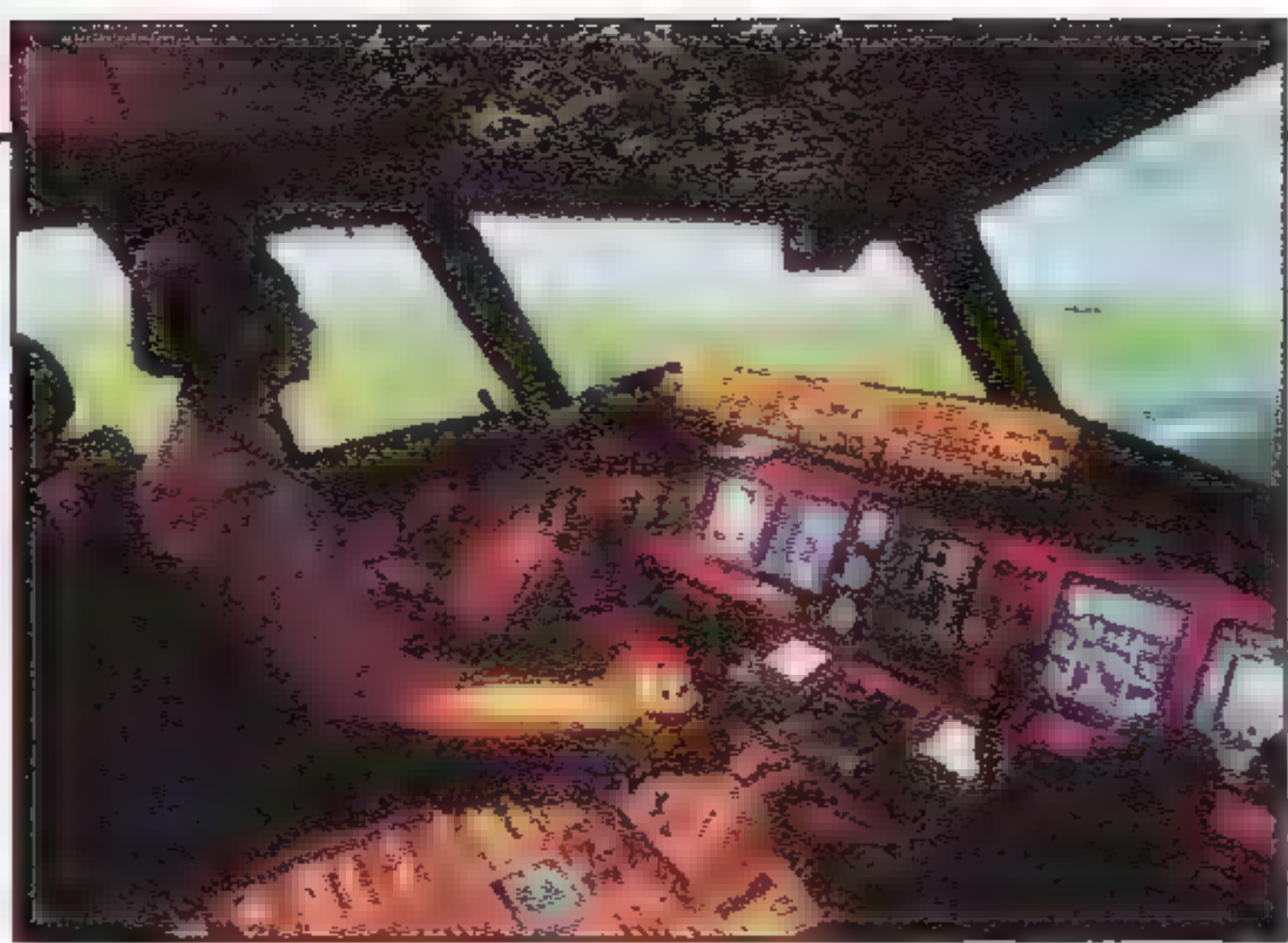
Igrano na:	P200 MMX, 32 MB, 3Dfx
Grafika:	89%
Zvuk:	70%
Igrivost:	90%
Min. konfiguracija:	P90, 16 Mb, Win95
Druge platforme:	N/A

UKUPNO: 80%



Noćne i dnevne misije se razlikuju kao, paaaaa - noć i dan. Posebno je dobro odabrana noćna paleta boja koja uspijeva nevjerovatno uvjerljivo dočarati bezbrižno patroliranje superbrzim lovcem u osvit zore.

Flight Simulator 98



"Sve oblike leta obilježava ljepota i sloboda...aerobatika godi mojoj ciganskoj duši...svaki pokret mog zgloba je kao okret kaleidoskopa - uzvraća mi beskrajnim kombinacijama pokreta i oblika na nebu... Sad je vaš red da preuzmete kokpit - krenimo poletjeti i zabavimo se!" Eto, tim riječima će vam instruktorka Patty Wagstaff objasniti zašto ste kupili Microsoft FlightSim 98. Ukoliko vam to i dalje nije jasno, Vjekoslav Brkić će se potruditi da još više zapetlja klupko.



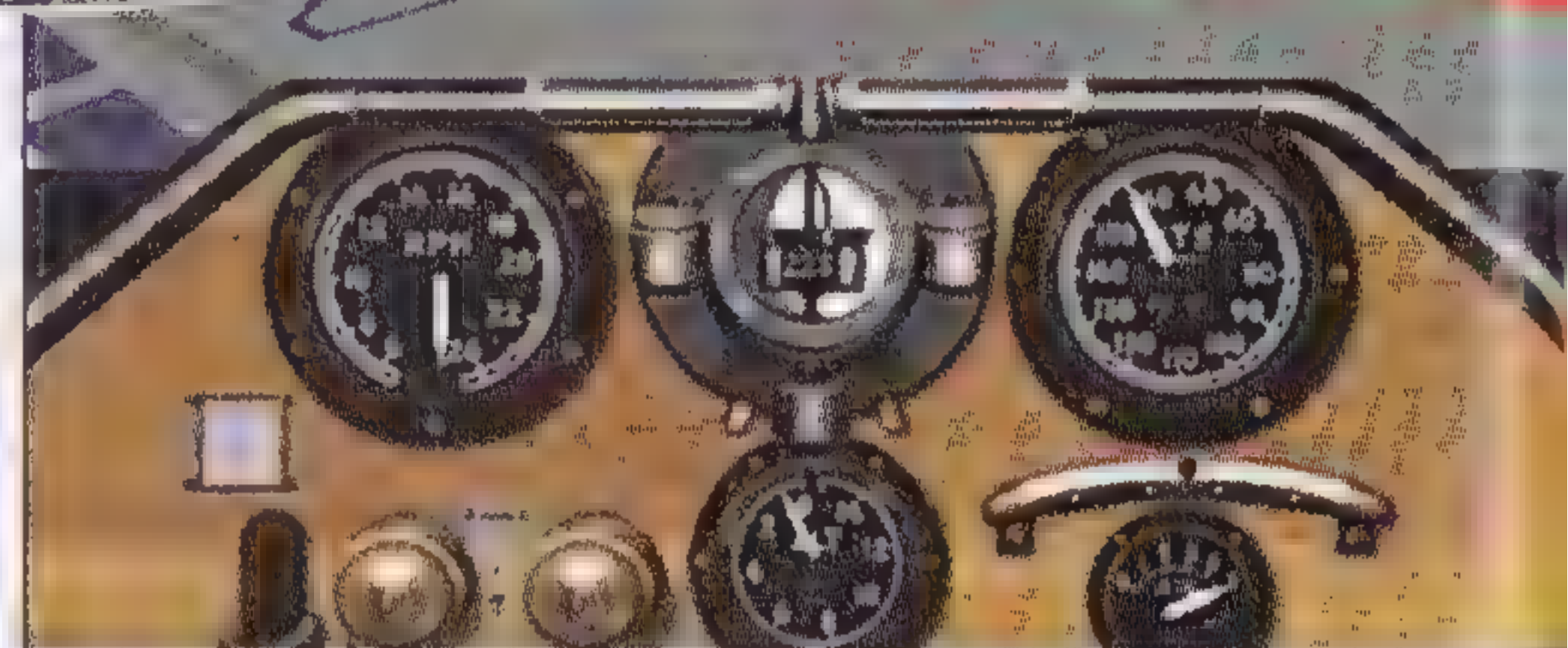
Prvo, igra je realna. Za realnost se pobrinula Microsoftova regimentska programera i Q.A., test piloti i inženjeri Cessne i Bombardier Business Aircrafta (Learjet 45) i to nam je dovoljno. Veliki bonus je podrška novom Microsoftovom Force Feedback joysticku koji vam neće tek tako dopustiti da se malim prstom izvlačite iz kovita (stall), već će pružati otpor i divljati u vašim rukama. Ako želite provjeriti u kojoj ste mjeri postali pilot

igranjem FlightSima, Microsoft svakom tko se nalazi u SAD ili Kanadi nudi jedan let u Cessni za svega \$35. Priručnik uz igru zapravo i nije priručnik, nego gomila karti koje prikazuju aerodrome, svjetionike, navigacijske releje i njihove frekvencije, kao i one kontrolnih tornjeva. Ako želite stići od točke A do točke B, morat ćete se, ako se radi o većim udaljenostima ili lošoj vidljivosti, poslužiti kartom i navigacijskim uređajima. Ako to ne znate, ostanite bez goriva i srušite se izgubljeni u neznanju ili pokrenite odličan Help koji je možda najjači dio čitave simulacije. Usput, manual sadrži i mape 3000 aerodroma, uključujući i dimenzije pista, tako da sljedeći put kada ćete bježati iz opsjednuto grada u

737, pretovareni putnicima, možete točno izračunati minimalni

broj od straha izbezumljenih očajnika koje morate izbaciti iz aviona kako biste imali dosta veliku vjerojatnost da poletite.

Što je dakle novo u odnosu na prijašnje MS Flight Simove? 98-ica raspolaže s 3 nove letjelice: Learjet 45, Cessna Skylane 182S i, po prvi puta, helikopter Bell 206B JetRanger III. Prijašnji letjelice su i dalje tu: Cessna Skylane RG, Extra 300S, Boeing 737-400, jedrilica Schweizer 2-32 i Sopwith Camel. Letjelice imaju savršeno simplirane zvukove, fotorealistične i manje-više potpune kontrolne panele s posebno istaknutim radio kontrolama. Radio chatter zvuči kao pravi i nerijetko ćete čuti kontrolu, koplota ili druge avione, pogotovo u tzv. avanturama. Avanture su u stvari organizirani scenariji gdje se držite utvrđenog plana leta i slijedite instrukcije – ovdje vam se mogu desiti i neke zanimljive situacije kao crash landing tj. preusmjeravanje na druge aerodrome dok vam se gorivo bliži kraju ili standardno noćno slijetanje na nosač ako ništa drugo nije dovoljno blizu. Kad vam to dosadi, zaigrajte u multiplayeru preko Interneta (www.zone.com) i poletite u formaciji ili se utrkujte s nekim srodnim, za stolicu prikovanim nesretnikom. Što se tiče grafike, nema se što reći: izgled planete je depresivan i alarmantan. Bljutave i bezlične boje prekrivaju sve poligone u igri, a izgled gradova poziv je na samoubojstvo



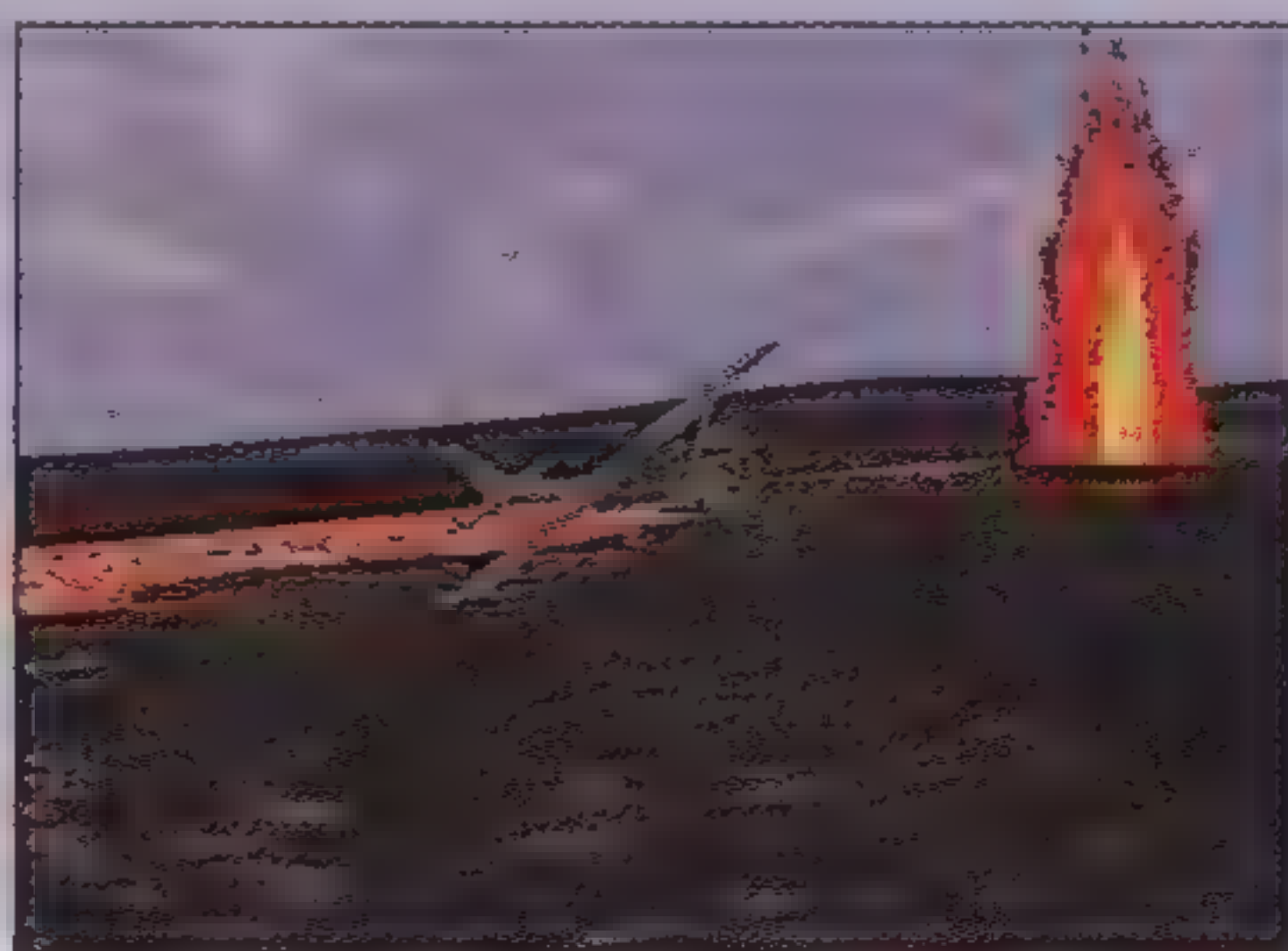
Srednja klasa je svedena na bezličnu mrlju, neboderi još stoje...

skokom s nebodera. Same konture terena su šture, ali hej, simulacija pokriva planetu!

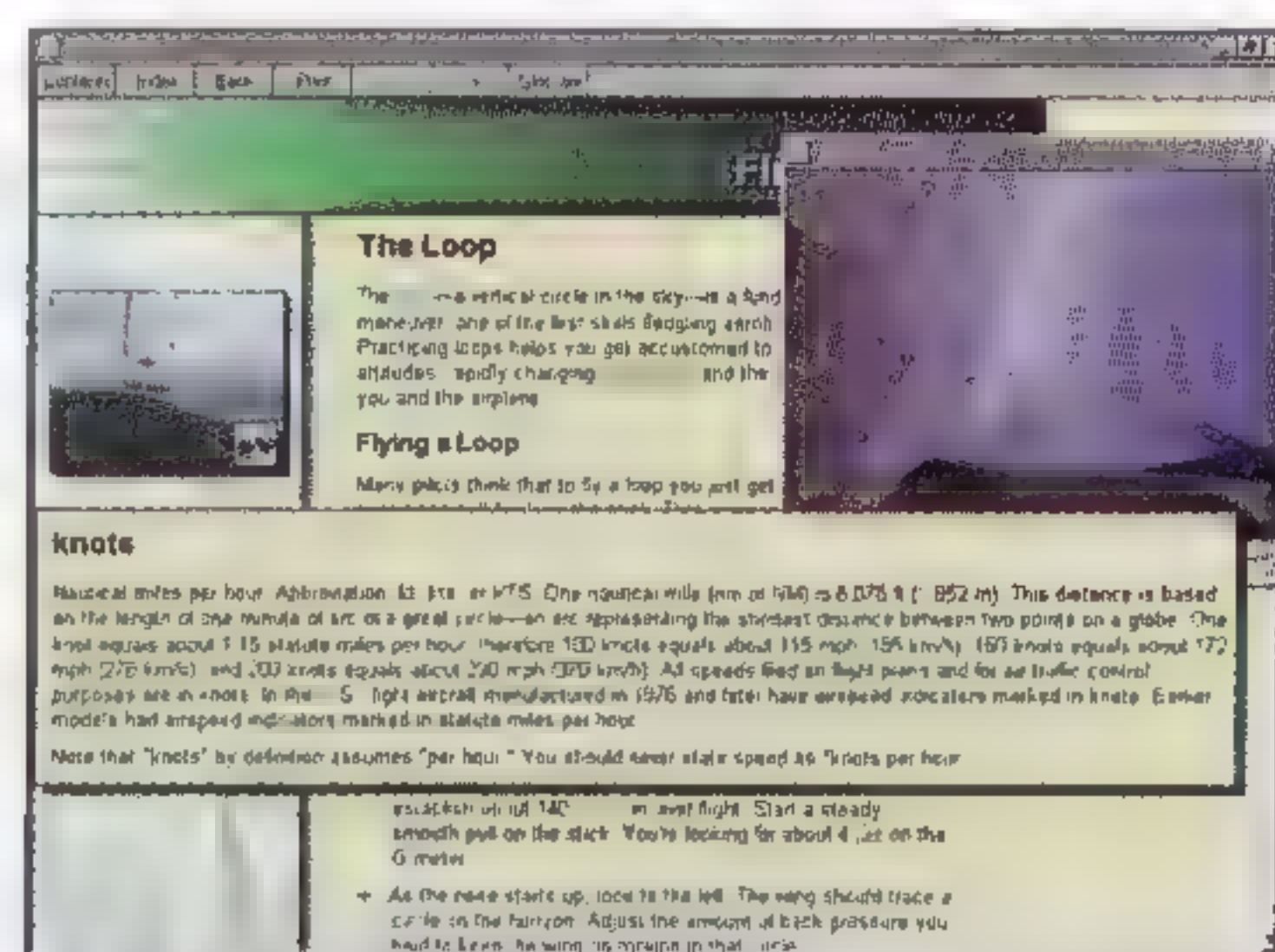
Najveća mana igre je to što se radi o simulaciji. Ostale igre tu manu ublažavaju muzikom koja nas drogira nekim raspoloženjem ili samo bezveze diže adrenalin, a u FlightSimu su to izostavili pa praznina koja nastaje kad nema ljepote terena, osjećaja kretanja i mogućnosti smrti nije zamijenjena ničim. Zato ovdje vjerojatno nećete naći instant zabavu i uzbuđenje, a niti uživanje u letu – Sim 98 je očigledno koncentriran na neke druge stvari. Isplati li se onda nabaviti ovu igru? DA, jer ćete nakon sati i sati igranja vjerojatno znati upravljati manjim avionima – NE, zbog užasno sporog enginea i dosadnog koncepta slobodnog letenja u kojem nema ni tračka uzbuđenja i akcije na koje smo navikli kod ostalih simulacija. No, ovo niti nije takva igra...



Vegas danju i noću



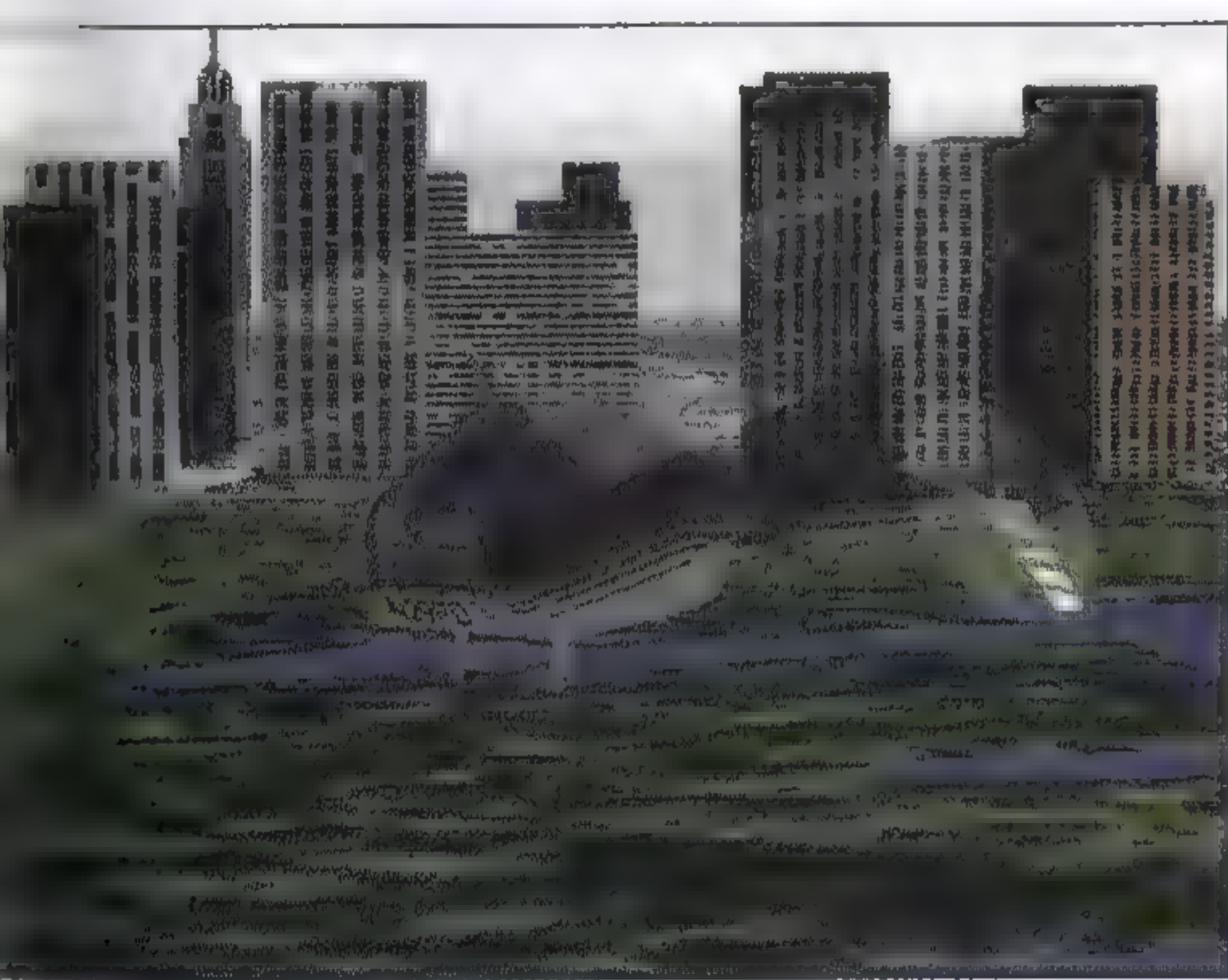
Prirodna katastrofa animirana u 2 FPS-a daje prividni značaj vašem letu



Multimedijalni Help je najbolji dio FlightSima i zaista je bogat informacijama i lekcijama

ZANIMLJIVOSTI

U manualu se nalazi i ponuda za *MicroWINGS* časopis koji se bavi simulacijama letenja, a u kojem ćete naći sljedeće: školu letenja, kako napraviti svoj kokpit, pregled simula-
cija i njihovih najzanimljivi-
jih dijelova, kako kreirate svoje
scenarije za iste. Također, kao
član imate pravo na besplatnu
pomoć, savjete oko kupnje
novog hardvera, možete prov-
jeriti povoljne ponude
proizvoda vezanih uz simu-
lacije leta, naći informacije o
trodnevnim konvencijama
itd... Ukratko, banda fanatika
koji međusobno hrane fanati-
zam na www.microwings.com.



Central park u najdepresivnijem izdanju. Po prvi put u MS Flightsimu možete upravljati helikopterom

U manualu se nalazi i ponuda za *MicroWINGS* časopis koji se bavi simulacijama letenja, a u kojem ćete naći sljedeće: školu letenja, kako napraviti svoj kokpit, pre-
glede simulacija i njihovih najzan-
imljivijih dijelova, kako kreirate
svoje scenarije za iste. Također, kao
član imate pravo na besplatnu
pomoć, savjete oko kupnje novog
hardvera, možete provjeriti
povoljne ponude proizvoda vezanih
uz simulacije leta, naći informacije
o trodnevnim konvencijama itd...
Ukratko, banda fanatika koji
međusobno hrane fanatizam na
www.microwings.com.

Flight Simulator 98 Microsoft

Igrano na:	P200 MMX, 90 Mb, Win95
Grafika:	50%
Zvuk:	85%
Igrivost:	70%
Min. konfiguracija:	P100, 16 Mb, Win95
Druge platforme:	N/A

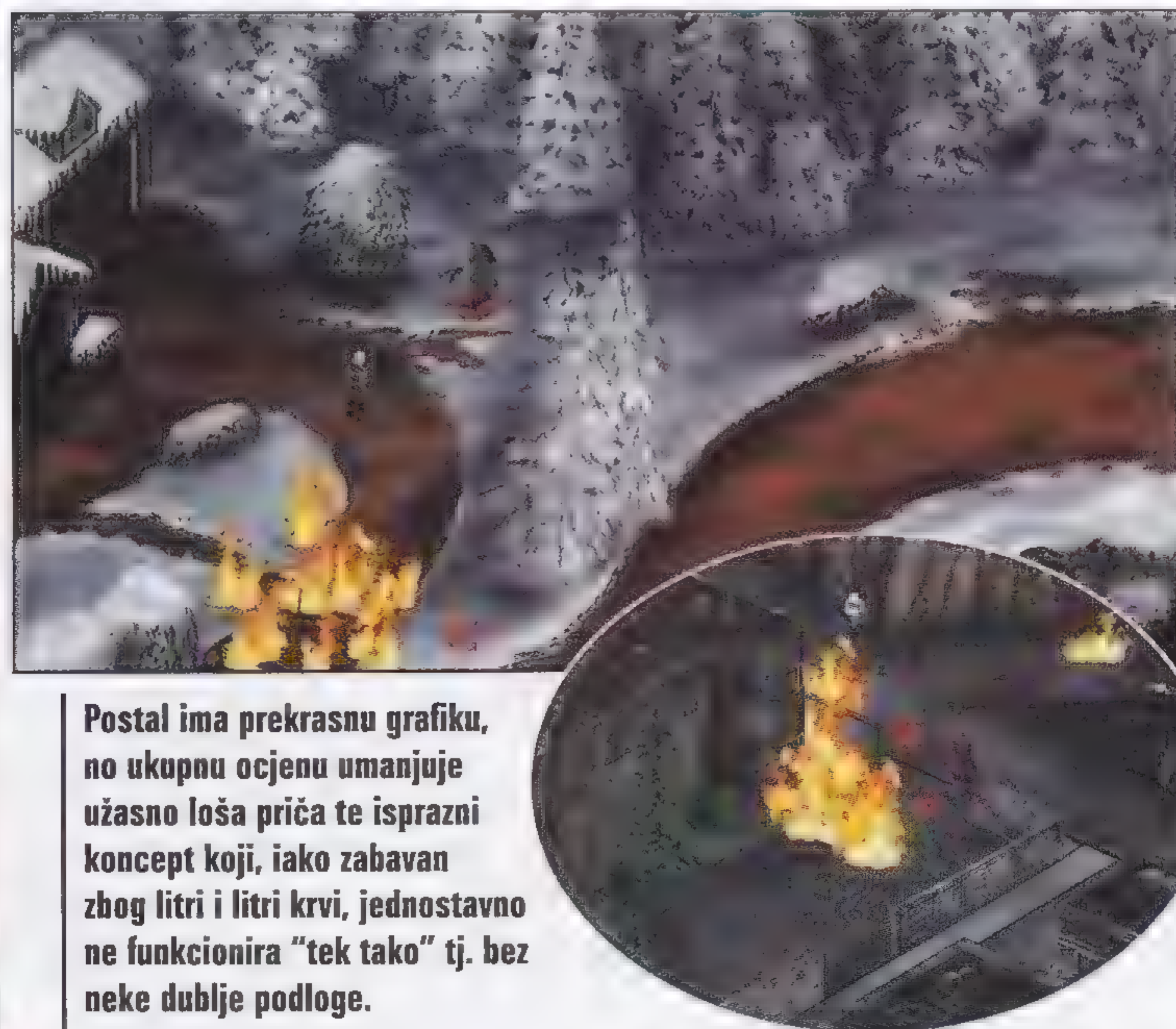
UKUPNO: 70%

Postal



Cilj *Postala* je jednostavan: sijete smrt na 17 lokacija diljem *Arizone*, počevši od školskih igrališta i pokretnih naselja pa do željezničkih postaja. Kulminacija ovog festivala brutalnosti dogodit će se onog časa kad budete morali poklati cijelu povorku ljudi. Na raspolaganju su vam pištolji, sačmarica, ručne bombe, bacač raketa, bacač plamena, superkrava, samon-
avodeći golub (dodavola, čini se da sam ipak igrao malo previše *Wormse 2*). U ovoj igri pokolj civila ne samo da nije nepoželjan, nego je potica-
jan i nagrađivan!. Zaplet, ako bi ga se tako moglo nazvati, ide otprilike ovako: glavni protagonist podivlja uvjeren da je ljudska rasa u vlasti zlih sila. Do ovog zaključka dolazi kad mu vlasti zbog nekakve papirološke greške zaplijene novokupljenu kućicu u *Arizoni*. Odlučuje to ispraviti, makar i

oružjem, i vratiti svim ljudima *Arizone* mir, ako ne u životu, onda u smrti! Nije baš najbolje razjaš-
jeno jeste li u ulozi pomahnitalog koljača nevinih ili heroja koji spaša-
va svijet. Po stilu, igra je dosta slič-
na *Crusaderu*, dok je način vođenja lika vrlo sličan onome u *Syndicateu*. Grafika i animacija su jednostavno
prekrasni. Umjesto kombinacije
predrenderiranih objekata, ovdje su
sve lokacije rukom nacrtane i
izgledaju zastrašujuće realno. U
zgrade možete i ulaziti pri čemu
krov postaje proziran da biste imali
bolji pregled. Igrajući *Postal*, teći
će litre i litre krvi. Proizvođači
igre, *Running With Scissors*, ovo
objašnjavaju rječima da je puno
brutalnije nasilnu smrt prikazati
čistom, kad ona u stvarnosti izgle-
da mnogo gore! Nema što, malo
uvrnuta logika, baš kao i cijela
igra!



Postal ima prekrasnu grafiku, no ukupnu ocjenu umanjuje užasno loša priča te isprazni koncept koji, iako zabavan zbog litri i litri krvi, jednostavno ne funkcionira "tek tako" tj. bez neke dublje podloge.

**Iz vraški vrućeg Tuscona u Arizoni dolazi igra koja je izazvala najviše kontroverzi na sajmu zabavnog soft-
vera E3. Postal se toliko negativno
dojmio nekih novinara neupućenih u
radost ubijanja na monitoru, da je
CNN u svojem Headline Newsu čak**

**objavio članak u
stilu: kakvom bru-
talnošću hranimo
djecu, i onda još
očekujemo da
budu normalni...
Željeni publicitet
je postignut, a
igra je konačno
zakucala na vrata
krvožednog i
pomahnitalog
Patrika
Pencingera...**



ZANIMLJIVOSTI

Otkud ime igri? Postal vas neodoljivo podsjeća na nekakvu poštansku službu? Iako se čini glupo, igra je dobila ime po pridjevu nastalom zahvaljujući jednom pomahnitalom manijaku kad je negdje početkom osamde-
setih poubijao desetak kolega
s kojima je radio na pošti.
(post office - engl. pošta;
postal - popoštario?!)



**Kao i svaka nasilna igra koja iole
drži do sebe, tako je i Postal već
"zaradio" nekoliko "preporuka" i
etiketa od odgovarajućih
udruženja.**

Postal Running With Scissors

Igrano na:	P166MMX, 32MB, Win95
Grafika:	87%
Zvuk:	69%
Igrivost:	63%
Min. konfiguracija:	P90, 16MB, CD-ROM
Druge platforme:	N/A

UKUPNO: 61%



Quake 2

Revolucija, ne evolucija

Konačno! Q2 je stigao na police američkih trgovina pred sam Božić. S nestrpljenjem, ali i s nevjericom, očekivali smo ovu igru oko koje se uzvitlala neviđena prašina i drago nam je da s ponosom možemo izjaviti da je Quake 2 proketo najbolja akcijska igra ikad napravljena koja pruža nezaboravan užitek single player igranja te najveću količinu adrenalina koju možete kupiti za te novce. I proketo nam je drago da je do tog zaključka došao upravo Patrik Pencinger koji se 20-ak dana nije uopće skidao s Quakea 2.



Oružje više nije u sredini, već s desne strane. Sva su oružja poligonalna, odlično su animirana i realno se nižu prilikom kretanja.

Location updated, location updated... javlja vam se mehaničkim glasićem vaš najnoviji gizmo, putni kompjutorčić koji vam uvelike pomaže kad se budete trebati vraćati preko ogromnih karti do određene lokacije (sličan kompjutorčić ima naš uredničar Cristianson i ondje zapisuje kada koga treba namlatiti, povući za uši, rokove predaje tekstova te one malo banalnije stvari - probudi se, otvori oči, počni disati, tuš, odlazak na posao. Bolje safe nego sorry, kako bi on

rekao). Podižete svježe napunjen blaster. Tijela neprijateljskih stvorova razbacana su po podu prostorije. Pri padu, raketa koja vas je nosila razdvojila vam je ličnost... na komadiće. Eksplozije raketa vaših suboraca drmaju čitav kompleks. Slušajući ove sirove zvuke borbe, prožima me čudan osjećaj da ću od svih svojih suboraca uskoro samo ja ostati na životu i da ću morati krenuti u neizbježnu osvetu (ja sam to skužio iz manuala, ali kažu da se pozornim motrenjem introa i to da negdje uloviti).

Priča (da, dobro ste pročitali)

Ako ste, poput Damira Rukavine, igrajući prvi javni alpha demo (nalazi se na prvom Hack CD-u) mislili da će Q2 biti samo blijeda kopija originala, grdno ste se prevarili. Spomenuti demo nema veza sa stvarnošću jer Q2 donosi mnogo više – ne samo grafički! Svaki nivo, sa svim pojedinostima, neprijateljima i ostalim sitnicama opasno podiže adrenalin i uzbuđenje. Q2 započinje nečim što ne susrećemo tako često u FPP pucačinama. Ne, to nisu vrišteći demoni ili polugole ženske nego - PRIČA. Da, konačno smo dočekali trenutak u kojem su programeri shvatili da je uzbuđenje veće ako se pokolj dodatno začini nekakvom logičnom niti (ovako programeri vole nazivati međusekvence u igricama) koja vas tjera dalje i dalje. U slučaju Quakea 2 to nije pokoja usputna digresija koju možete pročitati u priručniku (makar i ondje ima nešto o priči). Ne, Q2 vam svoju priču otkriva kroz profesionalno renderirane FMV sekvence. Prema izvornom planu id-ovaca, u Q2 ih uopće nije trebalo biti, no na kraju su uslišani bezbrojni zahtjevi igrača pa je Quake konačno dobio filmiće koji podižu atmosferu! No dobro, o čemu se radi? Rasa znana pod imenom Strogg podmuklo je

PREPORUKA MJESECA

napala Zemljane i razorila nam kolonije i svemirske stanice. Zarobljenike je dočekala sudbina mnogo gora od smrti - naživo su im amputirani dijelovi tijela koje Stroggovi rabe kao rezervne dijelove. Da, Stroggovi su kiborzi, rasa strašnija čak i od Borgova - jedine prave

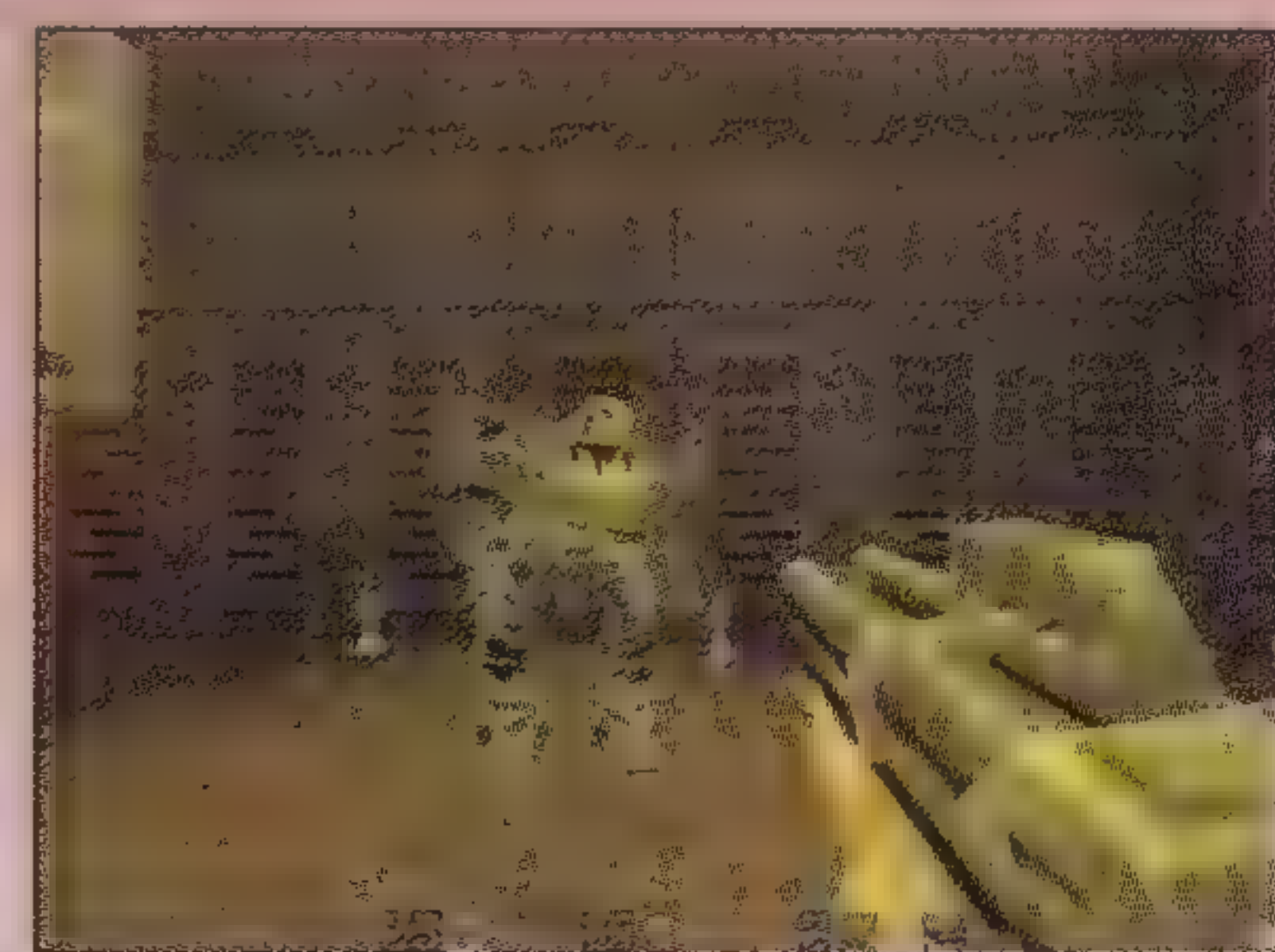
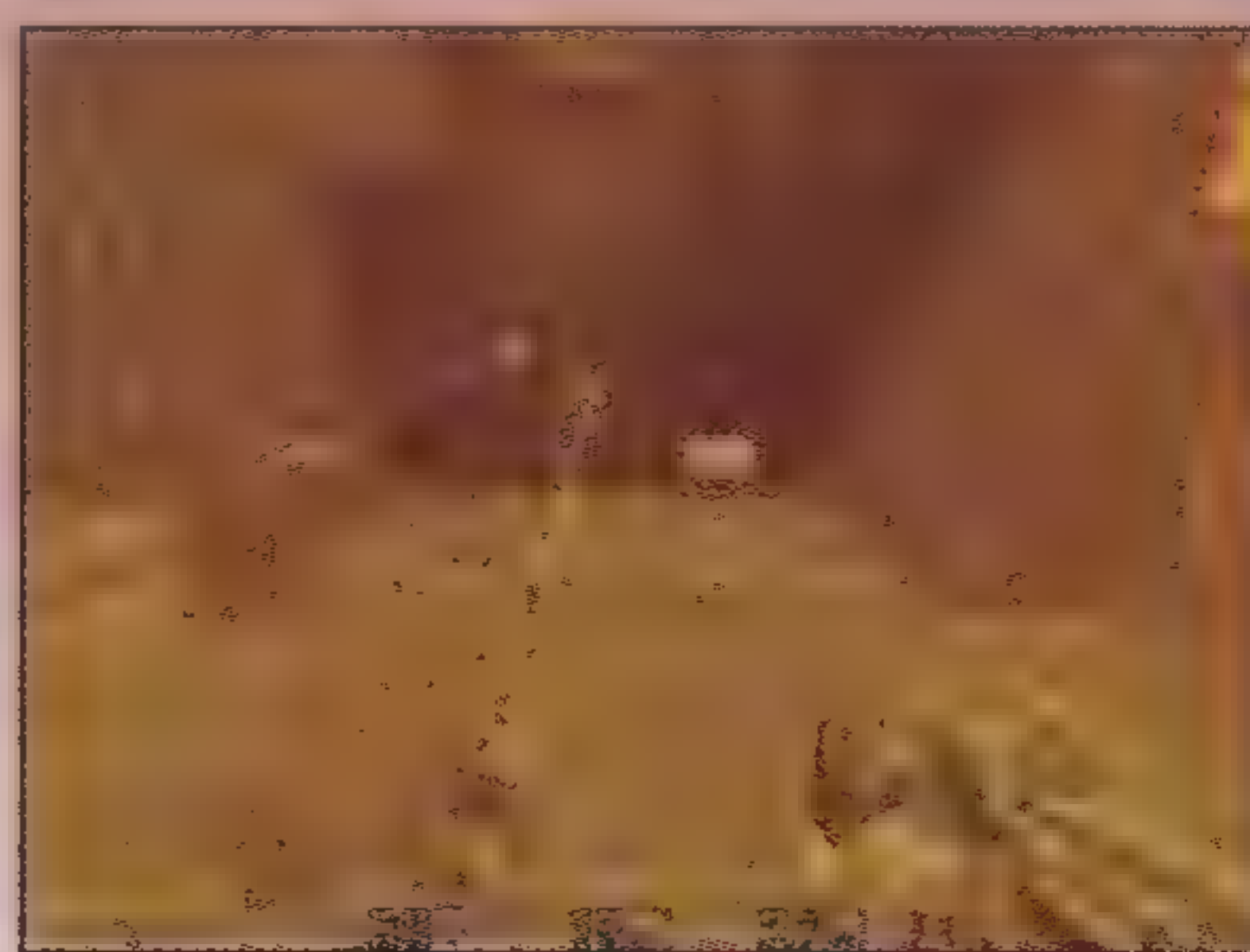
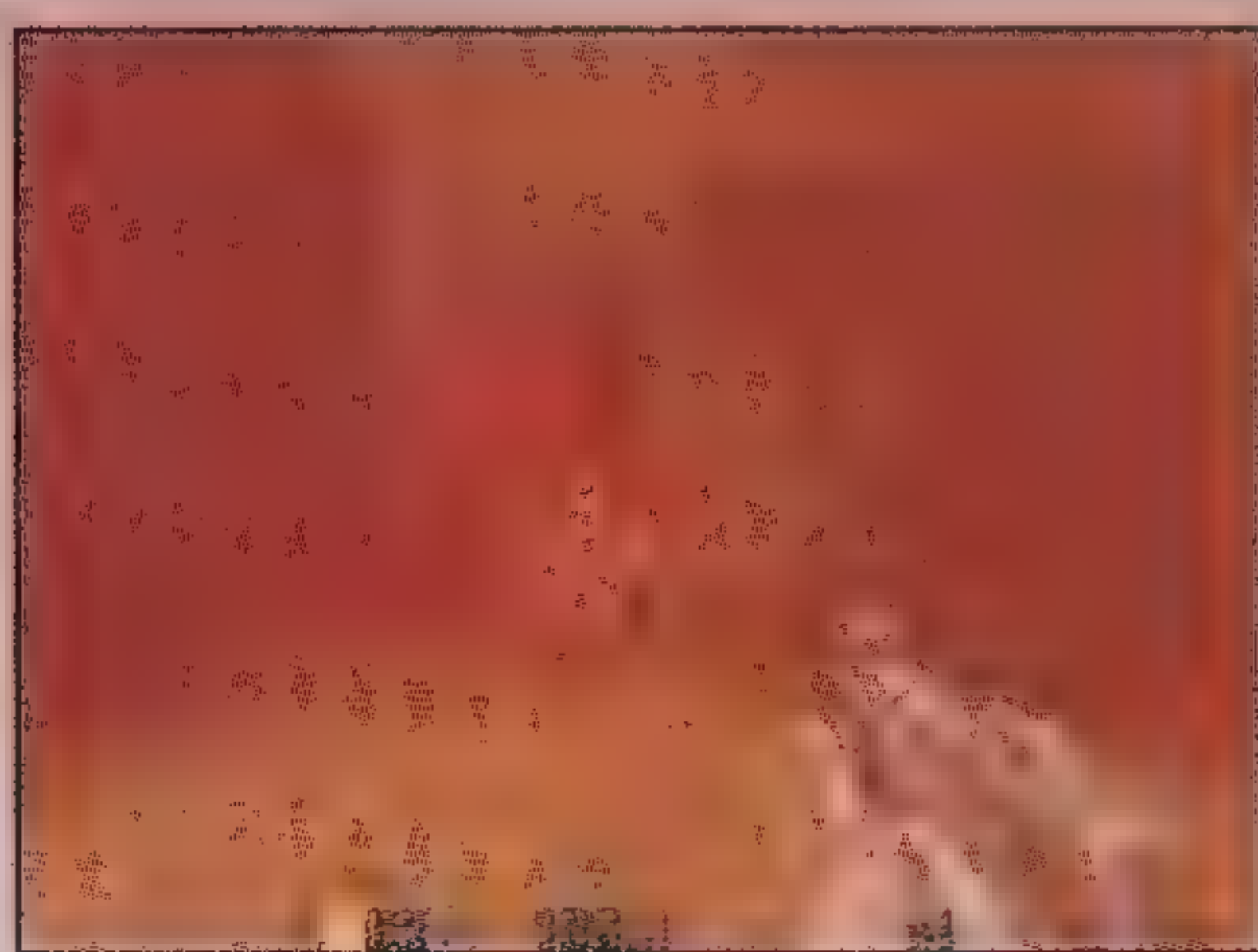
IN-OUT

IN

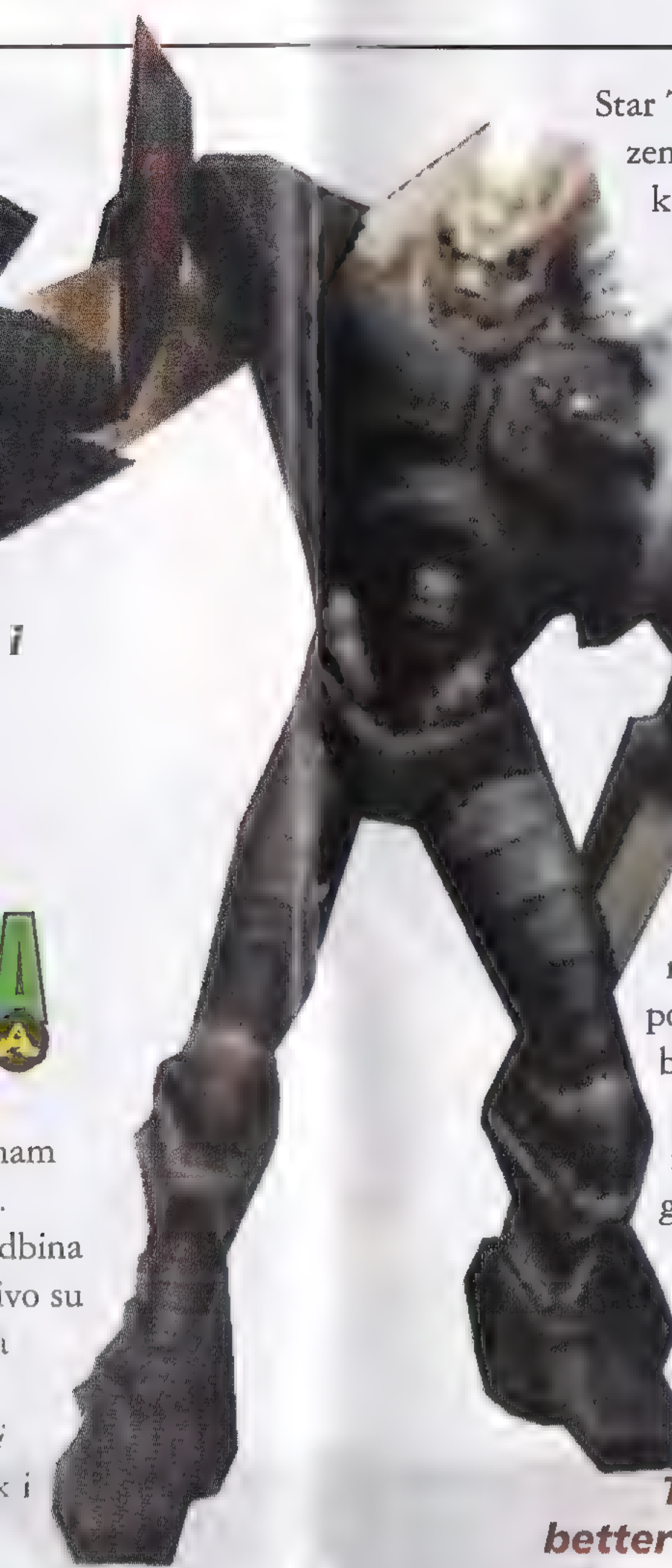
John Carmack – The Man With The Plan
Radholični šef id-a, glavni programer, multimilijuner i čovjek zaslužan za nastanak novog Q2 enginea. Već radi na novom 3D engineu tajnog naziva TRINITY koji u svijet 3D igara po prvi puta donosi tzv. bump texture tj. teksture koje simuliraju reljef. Konačno će zidovi koje promatrate iz profila imati sva izbočenja i udubljenja, a ne kao dosad – samo plošnu sliku.

OUT

Romero – crna ovca
John Romero je odgovoran za demonski ugođaj i dizajn Quakea. Nije imao nikakvog udjela u Q2. Posvađao se sa svima u id-u i stvorio vlastitu tvrtku, ION Storm, koja uvelike radi na tobožnjem Quake 2 killeru - Daikatani. Bumo vidli...



Četiri primjerka vrhunskih svjetlosnih efekata. Nažalost, od sveg ovog šarenila možete se oprostiti ako ne posjedujete 3D ubrzivačku karticu s podrškom za



Star Trek napasti. No, zemaljske snage su otkrile kako *Stroggovi* skaču kroz dimenzije te su ih pratili do njihova matičnog planeta. Krenuvši u ofenzivu kojom su željeli razoriti *Stroggovsku* tehnologiju skakanja kroz svemir i veliki top, Zemljani šalju turbo svemirsku krstaricu u napad. Pred samim planetom, tisuće malih one-man raketa ispaljeno je ka površini, no *Stroggovi* su bili spremni - samo jedna kapsula ostala je nerazorena. Iz glupog razloga, neki se marinac zaletio u vas i onesposobio vam tako većinu elektronike na brodu. Preživjeli ste... ali koliko dugo?

The bigger, the better – in everything!

Igru započinjete zabivši se kapsu-

lom u *stroggovsku* zgradu, ubivši time većinu neprijatelja u sobi. Pri izlasku iz kapsule, čujete vriske prijatelja te razorne eksplozije i zujanje bombardera koji bombardiraju neprijateljski grad. Misija mora započeti... Konceptijski, *Q2* se više približio stvarnosti negoli ostali FPP-i. Igra je podijeljena na tri velika područja izvanzemaljskog grada unutar kojih postoji niz tzv. *hubova* – ogromnih sekcija koje zajedno tvore ogromni neprijateljski grad. Nema tu nikakve *Congratulations* poruke na kraju nivoa niti ičeg sličnog – prijelaz iz sekcije u sekciju se manifestira samo kraćim učitavanjem. Pozdravljamo ovaj pristup koji doprinosi nelinearnost radnje, za razliku od statične karte koja se prolazi *jednom-i-nikad-više*. Malo-pomalo, neprijateljima počinje biti sumnjivo što se straže ne javljaju pa ćete ponovnim prolaskom po određenim lokacijama naići na grupice *Scraggova* koji ispituju što se dogodilo. Osim što ubijate mnoga kiborgolika stvorenja, prisiljeni ste rješavati i lakše zagonetkice. Dizajn nivoa je od iznimne važnosti u igri ovakvog kalibra. Loše dizajniran nivo razbija svaki realizam postignut grafikom, zvučnim i svjetlosnim efektima... Osobno sam završio *Q2* i nemam



Na slici vidite kapsulu kakvom ste se i sami zabili u neprijateljski grad. Njezin pilot Willits nije pozivao.

ALTERNATIVNO

Bez prave konkurencije! *Q2* je prva igra temeljena na naprednom id-ovom 3D engineu. Mogući izazivači su Unreal te Sierrin Half-Life, no radi se o igrama koje se tek trebaju dokazati.

nikakvih zamjerki na arhitekturu *stroggovskog* svijeta. K vragu su poslani stare tamne teksture koje su nas uistinu živcirale u *Quakeu*, svjetlije teksture daju subjektivni dojam detaljnosti i veći elan za igranje! Naravno ima tu i mračnih kutaka, ali nije to isto kao u *Quakeu*. Zgrade i kompletni ogromni grad dizajnirani su logično i svrhovito, a od vas se više ne očekuje da rješavate probleme unaprijed utvrđenim redoslijedom. Evo vam primjera: u jednom dijelu igre morate otrčati na drugi kraj zgrade i ondje uključiti nekakav mehanizam, no put je pod snažnom stražom. Zašto ne biste probili pod i prošli neprijatelju ispod nogu izbjegavši tako sukob. Upravo ovakva pozornost posvećena detaljima čini *Q2* nazaboravnim iskustvom, posebice u single player modu.

Gamad

Stvorenja u *Quakeu 2* su iznimno inteligentna, posebice na teškom nivou. Nanišajte gamad i ispalite mu raketu koju treba zajahati i gle – gad se sagnuo i izbjegao ju. OK, i vi se sagnete



Jedna od grafičkih ludorija u kojima, na žalost, ne mogu uživati igrači bez 3D kartice je prekrasno ambijetalno osvijetljenje koje baca bogate sjene i prijelaze boja na okoliš.



Cheat corner

Evo i nekoliko cheatova koje, kao i u *Quakeu*, upisujete u konzolu (potpuna lista cheatova za *Q2* je puno veća – zauzela bi cijelu stranicu).

GOD postanite bog (on/off).
NOTARGET Neprijatelji vas ne gađaju (on/off).
NOCLIP Nema zidova (on/off).
GIVE ALL Daj sve predmete.



Blaster

Osnovno oružje s mnogo streljiva, slabe snage i cool svjetlosnim efektom. Meci su mu dosta spori pa će neprijatelji često uspijeti izmaknuti. Ipak, s nečim se mora početi.



Hyperblaster

Pojačana inačica blastera s povećanom snagom i brzinom ispaljivanja energetskih naboja. Dobro oružje univerzalne namjene. Vrlo precizno i dalekometno!



Shotgun

Sačmarica je najubojitije na malim udaljenostima. Kako udaljenost raste, raste i stupanj rasapa zrna, tako da je sačmarica gotovo beskorisna na "duže staze". Ovo oružje svoju učinkovitost pokazuje protiv ogromnih, sporih neprijatelja, a dobro dođe i kao početna pluca u deathmatchu.



Super Shotgun

Ili turbo sačmarica. Duplo razornija, duplo duže punjenje, dvostruka potrošnja streljiva i – dvostruka zabava, hehe. Ovo će mnogima biti oružje izbora, barem u prvoj trećini igre. Dobro nanišajte prije opaljenja, možda druge prigode neće biti!



Machine Gun

Machine gun je najučinkovitiji na srednjim i malim udaljenostima jer se na velikim udaljenostima meci previše rasprše. Ako kontinuirano pucate nekoliko sekundi, sila uzrokovana ispaljivanjem metaka vam počinje podizati oružje (što izgleda vrlo cool) pa zato nisanite nešto niže.



Chaingun

Veliki brat Machine Guna. Ima mnogo veću brzinu ispaljivanja metaka i nešto je neprecizniji. Metke ispucava u seriji od tridesetak, stoga budite štedljivi.



Railgun

Ovo jedinstveno oružje ispucava spiralne projekte koji ubijaju sve što im se nađe na putu, sve dok ih ne zaustavi zid. Ostavlja cool trag napravljen tehnologijom čestica (particles).



Hand Grenade

Super inovacija! Pazite, svaka bomba ima tajmer (eksplodira nakon nekih 4.5 sekunda tj. kod četvrtog tika), zato dajte petama vjetra kad ju bacite. Udaljenost na koju ćete izbaciti bombu ovisi o duljini pritiska na tipku FIRE. Bobme su najbolje na malim udaljenostima i stvaraju priličan nered ako dobro nanišate.



Grenade Launcher

Ručni lanser bombi. Zgodno oružje, posebice za uništavanje zasjeda. Nije dobro za istraživanje zatvorenih prostora ili u borbi prsa o prsa jer ćete prilikom eksplozije ozlijediti i sebe.



Rocket Launcher

Raketice, nešto sporije i nešto jače nego u Quakeu. Eksplodiraju tek kad udare u neprijatelja ili zid, nanoseći štetu svemu u neposrednoj blizini eksplozije. Još uvijek vrijedi trik "rocket jumping" za superviski skok: nanišate točno u pod, skočite i ispalite raketu - udarni val odbacit će vas znatno više nego što možete skočiti.



BFG10K

Vratio se! Najveće, najrazornije i najluđe oružje iz Doom se vraća u stilu. Troši mnogo energije i nanosi veeliku štetu!

(konačno je i to moguće) pa mu uputite još jedan projektil, našto on pobjegne ustranu ili ju čak preskoči te vas u međuvremenu napuni olovom! Kada konačno neprijatelja uspijete obasuti paljbom i on se opruži na pod, teškom će se mukom podići taman toliko da još par puta prošara olovom u vašem smjeru prije nego se sruši u samrtničkom hropcu. Zaista, AI rutine u Q2 su potpuno reprogramirane, a AI *Quakeovih* neprijatelja im nije ni do koljena. Nadam se da ste stekli uvid u kvalitete Q2. Namjerno nisam razglabao o grafici o kojoj smo u nekoliko navrata govorili u raznim najavama za ovu igru.



Usporedba normalne verzije Quakea 2 te one u 3Dfx inačici. A da tek vidite razliku u brzini!



Internet Explorer

corner

www.quake2.com

Glavni internet site za Quake. Očekujte klasično, FAQ, mnoge dodatke, bezbroj screenshotova, blablabla... Zapravo to je Quake 2 news site.



Vaše kolege prilično su se napatili prije nego su umrli! Neki čak nisu mrtvi pa vas mole da ih razriješite muka. Učinite to što prije jer se od njihovog zavijanja ledi krv u žilama!



QUAKEMARK

Uporaba OpenGL tehnologije i velika zahtjevnost iste u GL Quakeu dovele su do svojevrsnog fenomena. Mnogi časopisi, pa čak i proizvođači 3D kartica, testiraju kartice u Quakeu I/II jer dotični ima ugrađen brojač FPS-ova (komanda *timedemo demo1*). Da bi grafička kartica uspjela, jednostavno mora podržavati *GLQuake* – posebnu verziju Quakea koja podržava napredne mogućnosti 3Dfx kartica. Trenutno s GLQuakeom rade Voodoo (u skoroj budućnosti i Voodoo 2) te PowerVR kartice. Sa svim ostalim karticama riskirate 100-postotnu kompatibilnost s Quakeom.

Dovoljno je reći da se igru ne isplati igrati bez 3Dfx kartice (izgleda da će Q2 uvelike pomoći prodaji ovih kartica) koja donosi dinamično osvjtljenje, lightning efekte, 16-bitnu paletu boja, transparentnu vodu itd.

Uostalom, pogledajte slike i postat će vam jasno da je zauvijek prošlo vrijeme kada ste se mogli igrati bez 3D kartice.



Quake 2 id Software

Igrano na:	P166MMX, 32MB, 3Dfx Voodoo
Grafika:	96%
Zvuk:	89%
Igrivost:	94%
Min. konfiguracija:	P90, 16MB, Win95
Druge platforme:	Unix

UKUPNO:

94%

Nova dimenzija

Audio Vizualna metoda učenja. Word, Excel, Internet, Windows.

Uspjeha

**UKLJUČEN
PRIRUČNIK
I CERTIFIKAT O AUTENTIČNOSTI**

uplatom 2 kompleta
poklon iznenađenje



INTERNATIONAL CINE FILM & TV DISTRIBUTION
POLY BROS. film
d.o.o.

Uplatom od **997,96 kn** osigurali ste komplet
od **8 video kaset** (Video 1 i 2 od svakog naslova)
Žiro račun: **30106-603-34436**
Isporuka: 5 radnih dana od dana uplate
POLY BROS. film, J. Lončara 3, 10090 Zagreb

tel./fax: **01/3794 031**
e-mail: **poly-bros-film@zg.tel.hr**
www.poly.hr

Apple Training Alliance Member

**Windows
Academy**



MacAcademy

Autodesk
Training Center

Microsoft
QUALIFIED DEALER

Microsoft
Solution Provider

CENTAR



ZAGREB, Vebera Tkalčevića 22
Tel. 257-356, 253-558, Fax 257-356

PREDSTAVNIŠTVO ZADAR
Lipavska 17, tel. 023/261-084

EPSON

**hp HEWLETT
PACKARD**

Canon

Panasonic

FUJITSU

NOKIA

- RAČUNALA • PISAČE MAŠINE •
- KOPIRNI STROJEVI • PISAČI • MULTIMEDIJA •
- TELEFAX • APARATI • TELEFONI •

KOMPLETNA PONUDA UREDSKOG PRIBORA,
POTROŠNOG MATERIJALA
BESPLATNA DOSTAVA • OSIGURAN SERVIS

PC ZA SVE SVE ZA PC

IBM, ACER, IBM kompatibilni INTEL
3 COM komunikacijski inženjering, Microsoft produkti

Sony
Smile
Philips
ADI

PC kase
HP
Lexmark
EPSON



PC-PROJEKT. Ivekovića 19. 10000 Zagreb
tel.fax: 01 2301 661, 217 596, tel: 2301 303



HP Vectra

**HP
KAYAK**

Računala HP Vectra i HP Kayak,
stvorena da ispune sve vaše želje
u užurbanom poslovnom svijetu
i smirenoj udobnosti doma.
Uz trogodišnje jamstvo
i licencirani MS Windows 95.
Pisači HP LaserJet i HP DeskJet
daju vam priliku da ponosno
pokažete rezultate svog rada.
Tako kvalitetno, pristupačno i vama.

LPC
ovlašteni HP partner

**hp HEWLETT
PACKARD**

PRODAJA I NA OTPLATU

LPC, Gruška 6, Zagreb
tel: 6113-411, 6154-161
fax: 6158-467 • www.lpc.hr

Deeper Dungeons



Eh, da je ovo Bullfrogov vođa marketinga... (uzdah)

Pokorili ste čitav svijet. Avatar i njegova bijedna družba trunu pod zemljom, vaša je vlast svakim danom sve veća. Zlo vlada, a vi ste gospodar. Na godišnjicu vaše pobjede, zemlja se priprema za krvave orgije i pustošenje. Kasno noću stižu vijesti o opasnosti koja vam prijeti od strane od koje biste

se najmanje nadali. Skupina zavedenih vitezova je oživjela Avatare, zauzeli su dio podzemnih tamnica i skupljaju vojsku. Vrijeme je da udarite i očistite zemlju od ološa jednom za svagda... Uzmemo li u obzir uspjeh Bullfrogova ovogodišnjeg hita Dungeon Keeper, ovaj je mission disk sasvim logičan slijed događanja. Pobjedničkog konja ne treba mijenjati, a ako se

na njemu daje još malo zaraditi, zašto ne pokušati? Bullfrogov Deeper Dungeons je skup od petnaest novih nivoa za single i multiplayer igre koji su, ruku na srce, zapravo prilagođeni igranju za više igrača. Novosti gotovo da i nema. Jedina su poboljšanja u grafici (iako neznatna) i umjetnoj inteligenciji. Suparnički će Dungeon Keeper, primjerice, sada prodavati zamke i vrata želeći namaknuti što više zlata, i znatno će ga bolje čuvati, stvorenja više neće bezglavo lutati kad ostanu bez vode, nego će izabrati novog itd. Pored toga, ispravljeni su mnogi bugovi vezani uz čarolije i neke sitnice koje su vam zagorčavale život u ranim verzijama igre. Sama se igra ne odvija postupno, kao nekad, nego su vam svi nivoi dostupni na samom početku i, poput svih Bullfrogovih ekspanzija, strahovito teški. Za igranje će vam, naravno, biti potreban originalni Dungeon Keeper, što ne čudi, jer se ovaj add-on u potpunosti oslanja na nj. Govorimo li o isplativosti ovog dodatka, moram priznati da nikad ne bih dao novac za ovako što. Čovjek bi očekivao pregršt novih čudovišta, čarolija i prostorija, od svega toga ništa - čak je i intro isti.

Naravno, bit će uvijek fanatičnih zaljubljenika koji će jedva dočekati nove tamnice ali, čak bi i oni trebali razmisliti - ovo je vrlo podao način da ispraznite svoju kasicu za "igru" koja to ne zaslužuje. Nikakva realna poboljšanja, gotovo ništa nova, osim par animacija na završecima nekih nivoa, sve je što ova igra nudi. No, ako ste voljeli Dungeon Keepera, svidat će vam se i ove, dublje, tamnice. Pružit će vam pravi izazov, ali hoćete li na kraju dana biti zadovoljni ili ćete se osjećati prevareni? Sjetite, se gesla igre: Evil is Good! Nemojte reći da vas nisam upozorio...

Dario Rakovac



Neki bijednik napada mog Bile Demona!
Eat hot thaumaturgy bastard!

Proizvođač: BULLFROG

Min.konfig.: P90 / 16 MB
Ukupno: 60%

Diablo: Hellfire

Diablo: Hellfire je službeni add-on za Diablo koji je izradila Sierra, otkupivši prava od Blizzarda. Radi se o 8 dodatnih nivoa koji se nastavljaju ondje gdje je Diablo završio. To znači da su namijenjeni isključivo high level likovima, onima s kojima ste završili originalnu igru. Hellfire drugačije i ne možete igrati pa ako niste spremili snimljenu poziciju, bit će veselja - morat ćete ponovo odigrati stari Diablo. Ako ste bili dovoljno lukavi i to učinili, prijenos je jednostavan: sve što treba učiniti je preimenovati snimljeni file u isti, ali s ekstenzijom .hsv. Prenijeti možete samo lik (attribute) i novac, ali ne i sve one moćne predmete koje ste u Diablu prikupili, što je veliki nedostatak zato što se ovdje ne može kupiti dobra oprema pa ćete morati posjetiti neki od starih nivoa i ondje se dokopati "pravih" stvari. Hellfireov najjači adut je nova klasa redovnika

nastala vjerojatno zahvaljujući primjedbama igrača. Redovnici su savršeno izbalansirani i podjednako dobri s čarolijama i borbi prsa u prsa. Želite li koristiti samo njih, onda ćete bez obzira na sve morati krenuti ispočetka. Neka vam ne bude žao - u labirintu je sada pregršt novih predmeta, naučit ćete nove čarolije, a bit će i nekih potpuno novih stvari koje će olakšati vaš život prepun avantura. Bit će sedam novih čarolija, no najveća su novina rune, zamke popraćene različitim efektima koje rade po načelu nagazne mine, te ulja kojima možete premazati oružja i poboljšati im svojstva. Ova će vam čuda olakšati natjeravanje sa trideset potpuno novih, uistinu opakih čudovišta koja po vam tuku iz daljine, poput Arch Licheva ili Psymorpha, izbjegavajući blisku borbu. Prostor na kojem ćete ih naći proteže se kroz osam nivoa koji se nastavljaju ondje gdje je Diablo završio.



Defiler je prvi boss na kojeg ćete naletjeti. On čuva kartu koja će vas odvesti do kripe u kojoj je zatvoren zli Na-Krul.

Do njih ćete doći popričate li sa seljakom koji nedaleko od vještice kuće čuva krave. Prva se četiri zbivaju u ljigavoj košnici, a posljednja četiri u kripti vrlo nalik staroj igri. Realno, Hellfire je donio više poboljšanja samom Diablu nego što je pružio novih nivoa. Priča je još slabija nego u originalu, a grafičkih ili bilo kakvih tehničkih pomaka nema. Štoviše, ovo je korak unatrag: Hellfire ne podržava multiplayer, Diablove najjače oružje, pa već na samom početku gubi. Početnicima je bolje uhvatiti se prvo originala, a die hard fanovi ionako neće dvojiti oko kupnje Diablo: Hellfire add-ona.

Dario Rakovac

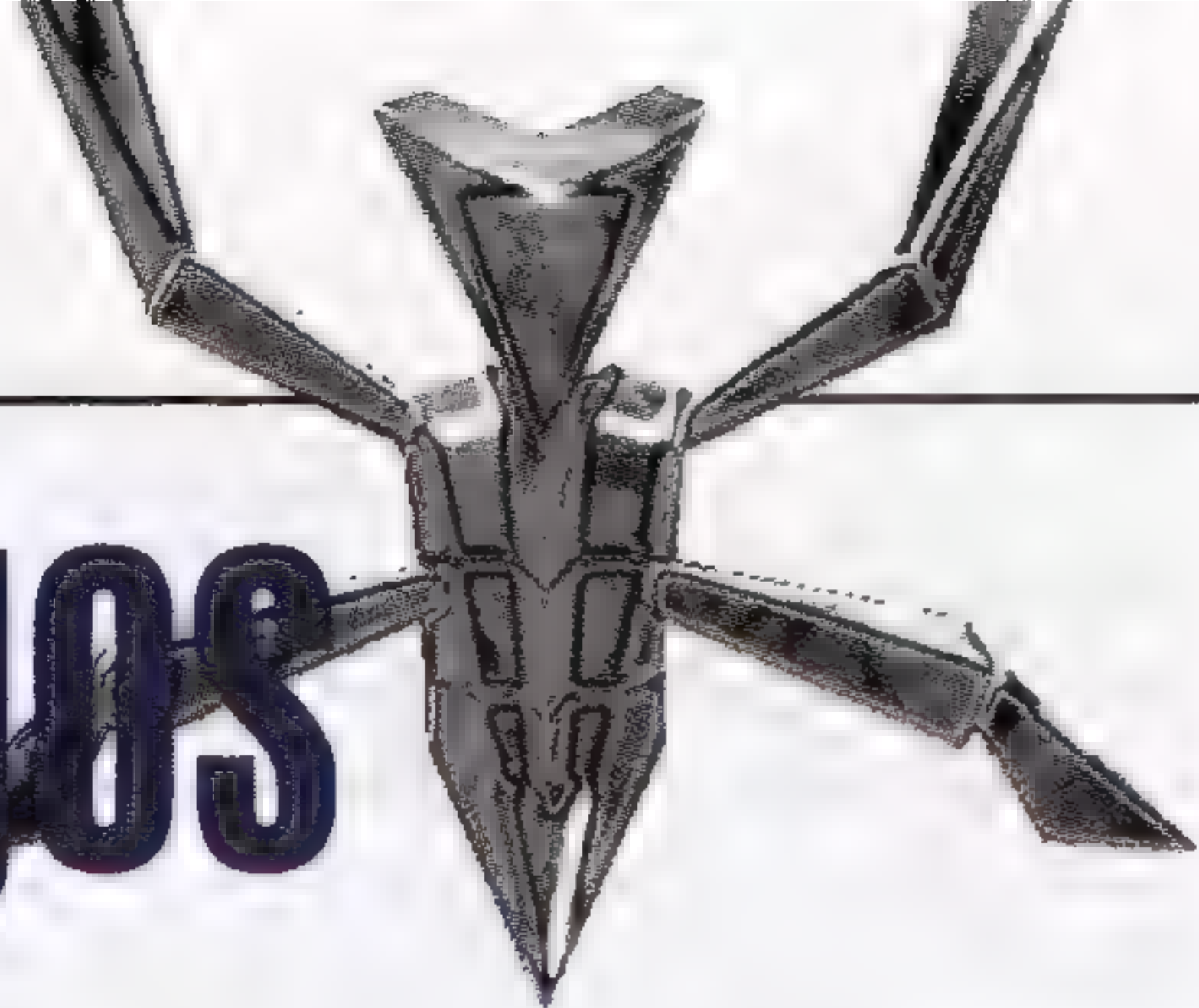


Svi na jednoga, jedan protiv svih. That's the way! Kill 'em all!!!

Proizvođač: SIERRA

Min.konfig.: P100, 16MB
Ukupno: 80%

Galapagos



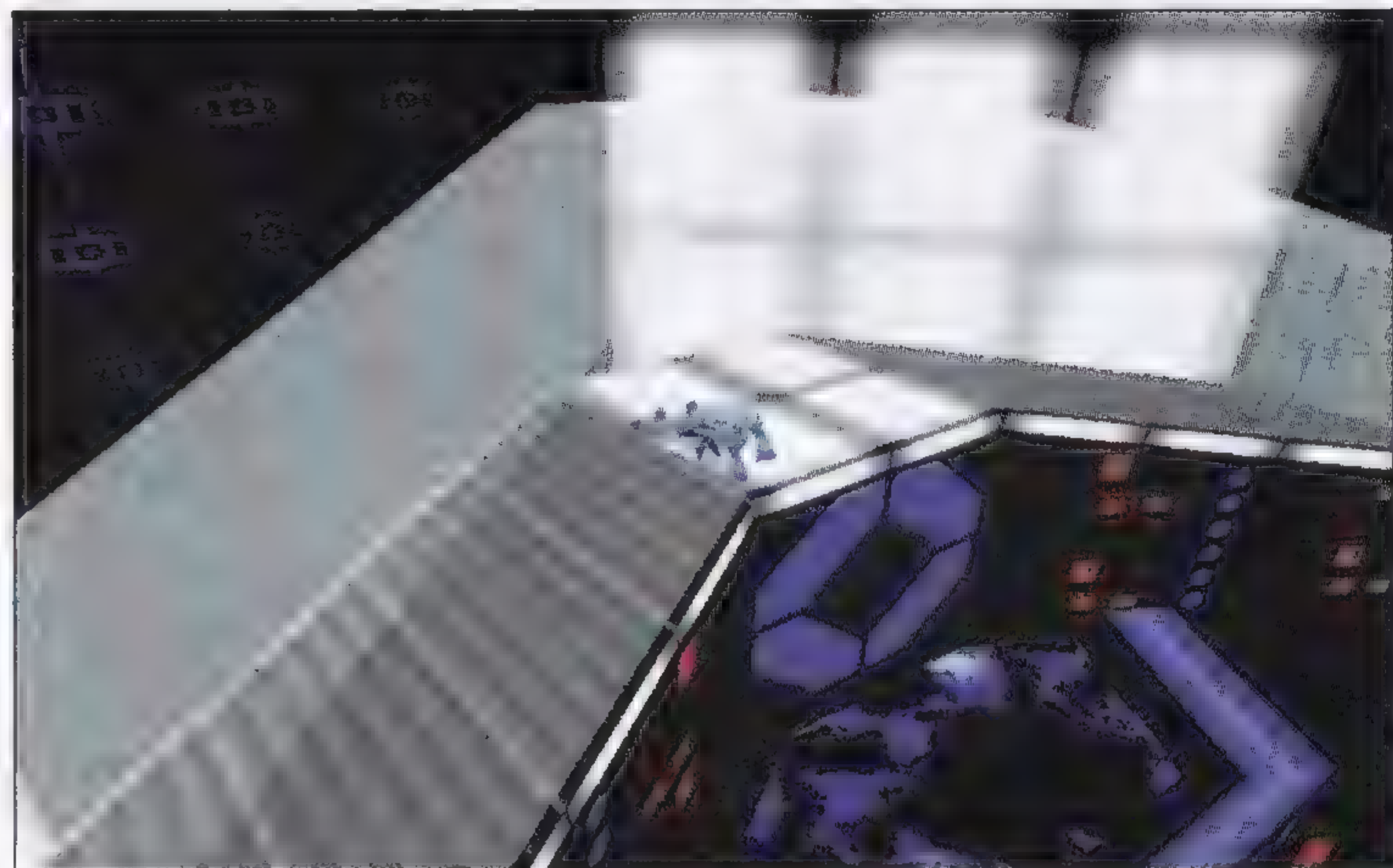
Galapagos je jedna od onih stvari koje novinari vole dizati u zvijezde pod titulom kontroverzije. Igra je kod nekih časopisa dobila nagrade za originalnost, kod drugih je bez puno buke poslata u mjesto gdje osrednje igre odlaze nakon smrti. U našem slučaju, drage volje slijedimo drugi slučaj, jer nažalost ponekad i najgenijalnije dijete može biti mrtvorodeno. Ukratko, ideja je sljedeća. Glavni lik, Mendel, ima vlastiti um i inteligenciju, sposoban je učenju i prilagođavanju svom okolišu. Igrač ne može kontrolirati Mendela, već samo njegovo okruženje. Cilj je, bez prevelike filozofije, dovesti Mendela do kraja svakog područja, pritom uključujući i isključujući različite platforme, liftove, lasere i slično, te pritom uživati gledajući kako Mendel postaje sve pametniji i

iskusniji, koristeći to znanje kako bi igraču olakšao posao. Teoretski. Jer sve ono što ćete satima i satima gledati (čak i ako igru započnete sa likom sa najviše iskustva), je vaš mali robot koji jednostavno ne želi razmišljati kao vi. I dok vi prelinjete digitalna božanstva moleći ih da konačno Mendelu dokažu kako na određenom raskršću treba skrenuti lijevo a ne desno, što on uporno radi, vaš će život polako otjecati. Da ne govorimo o živcima. Jedini način da Mendela skrenete s puta je da ga prvo desetak puta ubijete laserom, a nakon toga mu pokušate priprijetiti naguravši mu ga u lice (jedini senzor). Rijetko kad upali. Ono što se češće vidi je Mendel koji hoda ravno i bezbrižno pada u obližnju provaliju. To se dešava ili zato što sam Mendel to jednostavno želi,

ili zato što zbog vrlo neefikasne pokretne kamere niste uspjeli na vrijeme kliknuti na pravo mjesto. Umjesto igre uma dobili ste igru frustriranih refleksa. Sve to skupa smješteno je u okruženje koje je na granici između podnošljivog i ružnog. Apstraktni kvazi-cyber-space pejzaži i nedefinirani šumovi trebali bi vas uvući u mentalitet stroja i time vas općiniti, no vrlo brzo postaju

dosadni, šuplji i nemaštoviti. Ako želite vrlo zanimljivu i maštovitu igru u kojoj se sve vrti oko umjetne inteligencije, nabavite Creatures. U slučaju nedostatka novca, možete se uvijek zadovoljiti njegovim degeneričnim lobotomiziranim uličnim bratom, Tamagochijem.

Vedran Januš



Upoznajte Mendela. Malo je glup, ali to nadoknađuje karakterom. Ili možda ne?

Proizvođač: ANARK

Min.konfig.: P90, 16 MB

Ukupno: 50%

Command & Conquer Red Alert: The Aftermath

Aftermath donosi nove jedinice, preciznije, dvije za Saveznike i četiri za Ruse, te jednu zajedničku. Detaljnije informacije potražite u posebnom okviru koji su momci i djevojke iz redakcije smjestili u neki zabačeni kutak ove stranice. Spomenimo samo da je u Aftermathu još više "opasnih"

izuma Nikole Tesle. Tko kaže da igre nisu poučne – nakon Aftermatha, možete o proslavljenom znanstveniku napraviti opsežan referat iz fizike. Usto, tu je osamnaest novih misija za Saveznike i Sovjete. Inače, o misijama se nema bogzna što reći; ako ste igrali Red Alert, znate sve – sve vrvi pozitivcima

i negativcima koji se međusobno tamane. Ovo su i jedine dobre osobine prilično suvišnog Aftermatha. A sad ono loše: kao prvo, Aftermath nema ama baš nikakvu radnju. Jedna od sjajnih stvari u RA je bila ta što ste mogli pratiti radnju preko izvrsnih kratkih filmova, a u Aftermathu misije jednostavno izaberete s popisa. Prilično nemaštovito... Drugo, želite li igrati u mreži s, recimo, pet računala a poštujući inicijativu jednog Billa Gatesa, kojeg su,

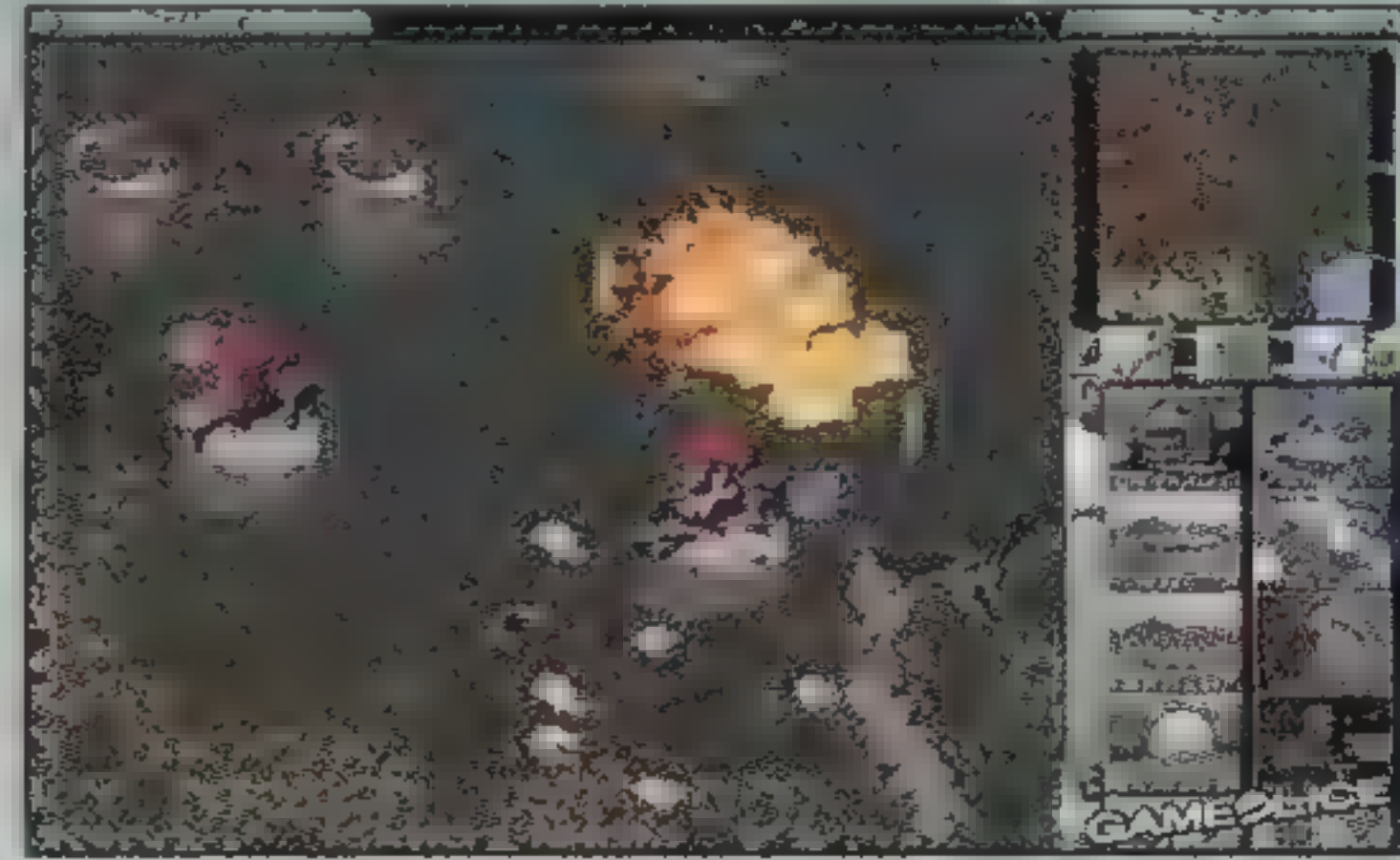
eto, goleme megakorporacije superzlih piratskih mafijaša svele na prosjački štap, morat ćete ispljunuti tisuću kuna. Jeste li se osvijestili? Da, dakle, za svako umreženo računalo morate kupiti posebni Aftermath CD. Ali, ako se ipak odlučite za kupnju, Aftermath će vam popuniti cijeli hodnik u stanu, bit će vam drago čuti da uz igru dolazi 100 novih multiplayer mapa, ovaj put i golemih, 126x126. Unatoč svim spomenutim kvalitetima igre, a i samoj činjenici da je to RED ALERT mission disk, ne bih vam preporučio nabavku. Čak i ako ste totalni Red Alert fanatik, bilo bi vam bolje, ili pričekati C&C 2, ili zaigrati neku od sjajnih strategija koje su već na tržištu, kao što su Dark Reign ili Total Annihilation.

Mislav Mataija

Proizvođač: Westwood/Virgin

Min.konfig.: 486/66, 8 MB

Ukupno: 60%



Igrate li sa Saveznicima, i opet ćete biti prikraćeni ali ćete imati dvije vrlo zgodne jedinice. Prva je Chronotank, tenk koji koristi Chronosphere tehnologiju koju ste morali spašavati u Red Alertu. On se može teleportirati bilo gdje na karti, po mogućnosti usred neprijateljske baze. Tu je i Field Mechanica, koji popravljao oštećene tenkove. Rusi će imati tesla tank, tesla coil na kotačima, i shock troopera, tesla coil na nogama. Zatim tu je i M.A.D. tenk, koji stvara potres i oštećuje neprijatelja, ali i vas, te podmornicu koja gađa ciljeve na zemlji. Usto, obje strane imaju demolition truck, kamion prepun dinamita koji uništava neprijateljske strukture.

Command & Conquer: Sole Survivor

Koje igre treba opisati? *Command & Conquer: Sole...* *Ovamo s tim!* Tako sam ja eto zaglavio s ovim izrodom od igre i ne pogledavši što piše na kutiji. Ajde, možda ima nade iako je riječ o "nešto dodaj, nešto uzmi" klonu klona Command & Conquera. Već u samom naslovu nagovještjuje se maglovito što vas čeka. Trebate ostati jedini preživjeli u borbi u kojoj može sudjelovati 50 igrača, što kompjutorski vođenih, što ljudskih, spojenih mrežom, Mrežom, modemom ili čime god se već sjetite, a ima veze sa vezanjem dvaju kompjutora (nažalost, užad, lanci i slična vezivna oruđa neće biti od koristi, hehe). Stvarno respektabilan broj, najveći dosad kad je riječ o real time igricama preko

Interneta. Količina podataka koji moraju okružiti zemaljsku kuglu u sekundi je ograničavajući faktor, tako da ste osuđeni samo na jednu jedinicu! Srećom, možete je birati. Mammoth or Bust! - rekli bi neki, ali nije sve tako kristalno. Jedinicama su modificirane karakteristike te je velika razlika među njima, tj. svaka je dobra za nešto. Osim standardnih vozila/pješaka, možete izabrati i tajnog dinosaura od kojeg je, nažalost, malo koristi, jedino što COOL izgleda, i papa pješake. Izabравši jedinicu, poželjno je spojiti se na neki igrački servis i pridružiti se igri pošto je tzv. SKIRMISH mode iliti borba protiv kompjutora vrlo zatupljujuća i ne pruža ni mrvicu zadovoljstva. Za početak, tu je samo podrška za Westwood Chat preko kojeg se pristupa C&C Sole Surv. serveru. Izaberete igru i počnete razbi-

jati. Moguće je igrati i u skupinama i u tzv. Capture the flag modu, ali iskustva veterana govore da je najzahvalnije igrati

"svako na svakog". Westwood se nada globalizaciji ove igre (Quakeu se sigurno tresu gaće...). Tračak zadovoljstva, osim ubijanja Brazilaca, Norvežana i Tunizana, pružit će vam hrpetine crateova pokupljenih po karti.

Patrik Pencinger



Upoznajte Mendela. Malo je glup, ali to nadoknađuje karakterom. Ili možda ne?

Proizvođač: WESTWOOD

Min.konfig.: P90, 16 MB

Ukupno: 47%

The Special Leisure Suit Larry Collection Edition '97



Ako već ne znate, a morali biste znati ako ste pravi igrač kompjutorskih igara, vaš lik je Larry Laffer (po naški Lovro Smješko), proćelavi čovječuljak u smiješnom bijelom odijelu i

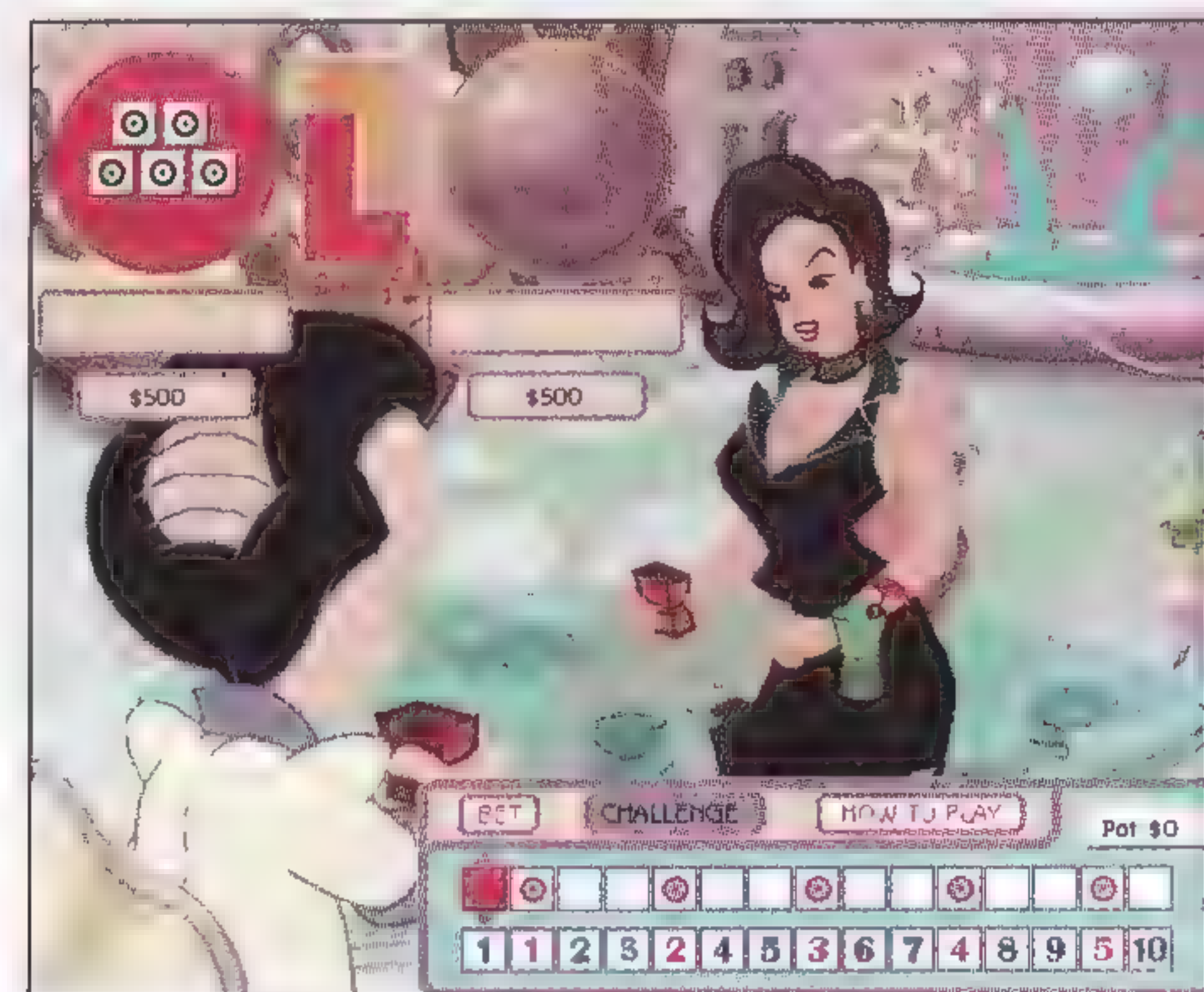
opsjednut je - ženama. Uglavnom, naš Lovro misli da je prava muškarčina kojem žene ne

moгу odoljeti. No, to nije baš tako i Larry, to jest vi, samozatajni čovjek pred monitorom, mora se vraški pomučiti želi li štogod postići kod ljepšeg spola koji ga vječno šamara uvredama, odbija ga i iskrivljuje mu prezime Laffer u Lasser. Ipak, na kraju junak dobije nekako djevojku (nažalost, tako nije uvijek u stvarnom životu, mnogi će dodati). Prvo što ćete uočiti u igri (igrami) je izvrstan humor (humor u avanturama je zapravo prvi put uveden u Larryju 1) i vrlo šarena i neobična grafika koja ga dodatno naglašava. Moj savjet: ne pokušavajte pokrenuti LSL 1 - originalnu verziju. Prva će vam reakcija biti: "K vragu, opet me zeza grafička kartica... ne, čekaj, pa to je prava grafika!"

Ozbiljno, već sam zaboravio kakve smo smiješne igre igrali prije 5, 6, 7 i više godina... Zanimljivo je da se LSL

gotovo uopće ne razlikuju. LSL 1, 2 i 3 izgledaju dosta bijedno za današnje standarde, dok je LSL 7 divne grafike, kao u Disneyjevom crtiću, s pogledom iz raznih kutova i govorom likova. Osim toga, prvi put doista vidimo koliko kose Larry ima na glavi... Ako volite avanture, a propustili ste jednog ili više, pa i sve (?) Larryje, a imate PC 486/100/4 Mb ili jače, ovo je uistinu nešto što trebate nabaviti.

Mislav Mataija



Ova tajanstvena mačka nas je pozvala na partiju neke čudne igre. Vidite li Larryjeva čelu?

Proizvođač: SIERRA

Min.konfig.: 486/100, 4 MB

Ukupno: 85%



Usporedite... Larry 1 i Larry 1 VGA su 100% isti, osim grafike (što to i sami vidite...)

1 VGA, LSL 5 i LSL 6 grafički

F-16 Fighting Falcon

Digital Integration, poput Janesa, uglavnom pamtim po različitim vrstama simulacija, a ovaj su nam put pripremili simulaciju borbenog zrakoplova. Oni koji nisu odigrali još nijednu zrakoplovnu simulaciju neka ne pokušavaju zaigrati ni ovu jer će samo izgubiti vrijeme i strpljenje! Na raspolaganju su vam trening misije po Nevadi ili borbene misije u Cipru, Izraelu i Koreji. Morat ćete vršiti ophodnju po bojištu ili, uletjevši u dubinu, uništiti štošta neprijatelju. Ako vam to dosadi sve to, možete isprobati i multiplayer opciju (samo pod WIN95). Oružja je dovoljno. Oni koji su igrali prastari Falcon F16 uočit će istu vatrenu moć i u sadašnjem F16 Fighting Falconu. Ako ste poznavatelj letenja i naoružanja, znate o čemu govorim. Oni neupućeni neka zavire u priručnik. Ne treba opisivati što je to "Maverick" ili "AMMRAM"-ica, zar ne? Letenje i naoružanje poznajete, treba samo

reći koju o grafici, zvuku i realnosti ove igre. Po priloženim slikama, lako je zamijetiti da je grafika na zavidnoj razini. Precizno izrađen i osjenčan okoliš zahtijevat će od vas barem 1 Mb grafičku karticu i neki 3D ubrzivač, u protivnom će igra biti malo sporija. Kako u svakom dobru ima i zla, ovdje je malo lošiji zvuk. Lijepo se čuju neke stvari, ali

me jako razočarao zvuk topa i ispaljivanje raketa.

Dobro, živahna će glazba u početnim izbornicima podići adrenalin, zvuk kontrolorke leta je onakav kakav treba biti, ali nešto ipak kvari ukupni dojam - kompleksnost tj. realnost igre. Naravno, išlo se na to da simulacija bude dosta



realna, u čemu su uspjeli, kojiput i pretjerali, no svejedno ne želim padati u nesvijest i ne želim da mi sva krv iz glave ode u pete pri naglom uspinjanju, želim letjeti normalno! Iako sam ljubitelj simu-

lacija, što je previše, previše je. Jedino će okorjele piloti koji su prošli pakao Vijetnama, Iraka, Libije, oni koji su letjeli u "Tog Gunu" reći da je ova igra mačiji kašalj, a za nas obične pilote, koji smo završili "Strike Commander" i slične simulacije, ostaje treniranje do sudnjeg dana i nada da ćemo naučiti malo bolje letjeti. Poslastica za bogataše: oni s Thrutmasterima, kako li se sve ne zovu ti masteri s kojekakvim pedalama i priručnim ručicama, uživat će u letenju. Nama smrtnicima ostaje tipkovnica, naš vjerni pratilac, i joystick s dvije tipke. Ugodno slijetanje!

Usama Kalit



Proizvođač: DIGITAL INTEGRATION

Min.konfig.: P75, 16 MB, DOS/Win95

Ukupno: 80%

Achtung Spitfire!



Achtung Spitfire! će mnoge asocirati na Pancer Generala i slične igre, ali je sada konačno uklonjena zapreka koja je karakterizirala takav tip igara - kretanje po heksagonalnim poljima. Ono sada ovisi samo o brzini zrakoplova i o načinu manevriranja. No nakon misije ili dvije, shvatit ćete i sami o čemu je riječ: prilagođavajući brzinu zrakoplova pojedinom

manevru, bit ćete uspješniji, a ako se pojavi problem, uvijek se možete posavjetovati s računalom o najboljem potezu (manevru). Kad je o zrakoplovima riječ, možete biti gotovo prava neznalica, ne morate znati ni što su to flapsovi, napadni kut i slične stvari. Ako ste stručnjak, lako ćete prepoznati koji je zrakoplov najbolji za određene namjene, ako niste, zavirite u

opsežnu enciklopediju. Način igranja je jednostavan. Zapovjednik ste jedne eskadrile (Britanac, Francuz ili Nijemac) i morate oboriti što više protivnika pazeći da oni ne obore vas. Naravno, bit će tu i misija bombandiranja i pratnje bombandera, pa ćete kojiput imati i opći masakr neprijatelja na zemlji. Sve o manevrima, pretpostavljam, znate. Kad se približite na određenu udaljenost od protivnika, pojavljuje se crveni križić označen brojem, koji se stalno mijenja pokazujući vjerojatnost pogotka. Broj se mijenja ovisno o strani s koje se približavate protivniku. Nemojte biti pohlepni i tražiti najveću vjerojatnost, jer vam to može biti i zadnji manevr, nastojte uvijek uskladiti prilaz protivniku tražeći najoptimalniju putanju, što će, možda, umanjiti vjerojatnost pogotka, ali bolje i to nego biti pogođen u sljedećem potezu. Upravlja li bombarderskom eskadrilom, imajte jedno na umu: oni jako, jako teško manevriraju. Imate li "štuke", one će se gibati skoro pravocrtno dok ne izbace teret na protivnika, a tek će onda moći manevrirati poput ostalih zrakoplova. Kad smo kod bombandiranja, trebate znati samo jedno: morate se dovoljno približiti protivniku, prebaciti na izbor oružja, rasporediti bombe i izbaciti

ih koliko i kako hoćete. Isto činite i kad ste bez njih. Uvijek možete odrediti kojim ćete oružjem pucati, ali vam savjetujem da to ne činite jer će se znatno smanjiti vjerojatnost pogotka. Ako ste promašili cilj, a niste izbacili sve bombe, možete se zaokrenuti i sve ponoviti, što vam ne preporučujem, bolje izbaciti i ostatak i raskomadajte ga teškim strojcama zrakoplova. Ako je, pak, riječ o oklopnom vozilu (tenk), može se dogoditi da ste bez odgovarajućeg mitraljeza za pucanje, vjerojatnost pogotka će biti "0", no neka vas to ne brine, vaša eskadrila uvijek raspolaže zrakoplovima za pratnju, a oni nose 30-milimetarski top koji komada i današnje tenkove. Trebam li uopće i reći da svaki pravi ljubitelj strategija mora i ovu imati u svojoj kućnoj zbirci!

Usama Kalit



Proizvođač: Avalon Hill

Min.konfig.: P75, 16 MB, Win95

Ukupno: 83%

PGA Pro Tour 98



Omanja skupina hackera i ljubitelja golfa okupila se jednog dana i odlučila: svake ćemo godine izbaciti na tržište jednu golf simulaciju na zadovoljstvo svoje i brojnih istomišljenika. Možda niste igrali prijašnju inačicu, ali ste vjerojatno za nju čuli. Pokretala se iz DOS-a, ali on polako izumire -

najnoviji golf dolazi na jednom CD-u i za WIN95. Napravio ga je Electronic Arts, čije su najbolje sportske simulacije i ostale vrste igara uvijek u vrhovima svjetskih top ljestvica. U digitaliziranom uvodu nema nikakvih posebnih specijalnih efekata. Na početku birate jedan od dvaju ponuđenih

turnira na različitim mjestima, a najbolje od svega je što sami stvarate svog igrača, sami odlučujete o njegovoj snazi i izgledu. Nakon toga, počinjete igrati golf. Sada je okoliš puno stvarniji i bliži našem vremenu nego u prošlom nastavku. Na početnim opcijama i u igri pratit će vas cvrkut ptica i mrmljanje gledatelja koji imaju problema s plućima zbog cigareta. Ako ste već igrali golf, znat ćete i sami odabrati najbolju palicu. Svaka ispucava lopticu pod drugim kutem, pa promijenite li je, promijenit ćete i putanju. Ako niste vrsni poznavatelj golfa, najbolje je pustiti računalu neka odredi kojom palicom udarati lopticu. Imate li slabije računalo, najbolje je isključiti kameru što prati vas ili putanju loptice, a ako vam je računalo dovoljno brzo, neka ostane uključena jer će povećati igrivost. Načini igranja su vam već poznati: možete vježbati, odigrati protiv prijatelja samo na odabranim stazama ili početi natjecanje, što je i najzanimljivije. Istodobno mogu igrati četiri igrača na jednom računalu, a postoji i mogućnost igranja preko modema ili mreže. Sve dok ne izađe sljedeća inačica, ova će biti razvijana, nadopunjavana novim

stazama pa vam neće nikad dosaditi. Ovaj je igra prava i najbolja simulacija golfa zahvaljujući dečkima koji su napravili i poznatu košarku NBA Live 97', nogomet FIFA Soccer 97' i NHL 97'. Zaigrajte je i odmorite se malo od Quakea 2 i Hexena 2!

Miroslav Puljiz



Proizvođač: ELECTRONIC ARTS

Min. konfigur.: P90 / 8 MB
Ukupno: 87%

3D Ultra Mini Golf



Konačno ste došli na svoje. Odbacite igre pune krvi i odmorite se uz 3D Ultra Mini Golf izašao na jednom CD-u za koji ćete morati odvojiti 20-ak megabajta na vašem tvrdom disku. Ovo je samo još jedna u nizu 3D igara za Win 95 sučelja poznate softverske kuće Sierra (sjećate se misaone igre Incredible Machine i izvrsne arkadne pucačine Hunter/Hunted?). Grafiku iscrtaava pseudo 3D engine koji u biti pokazuje gomilu prerenderiranih slika ovisno o poziciji lopte. Ne bojte se, iako je varka - izgleda genijalno (bacite pogled na slike). Igrate samo mišem i već ćete nakon pet minuta igranja lako procijeniti kako i gdje udariti loptu. Pošto cijelo vrijeme igrate istom palicom, nema mučenja s odabirom odgovarajuće za različite vrste udaraca i terena. Svakim udarcem mijenja se pogled kamere pa ćete stazu vidjeti iz svih kutova, što igru čini dinamičnijom. Prednost ovog

golfa je što stazu možete završiti na više načina. Ako pogodite pticu, ona će vam odnijeti lopticu blizu rupe. Pogodite li top, on će lopticu ispucati prema rupi. Nađe li se loptica u blizini velike hobotnice, ukrast će je i baciti onamo odakle ste je i ispucali. Nije to ništa, tek poslije stižu pravi problemi i poteškoće. Kojiput će vas računalo pokušati navući da pucate po zabranjenom mjestu, ali ne osvrćite se, većinom je to varka. Naime, znatiželja vas u takvim slučajevima često može skupo koštati, no nekim mjestima ćete stvarno teško odoljeti. Primjerice, vidite li kućicu i vratašca što mame da ih otvorite, ne nasjedajte, ondje vas čeka starica s palicom želeći vas navući na svađu i oduzeti vam dragocjeno vrijeme itd. Bodovanje u ovoj igri je drugačije nego u ostalim golfovima - računalo vas ocjenjuje na osnovu vremena u kojem ste završili nivo. Znači, kad ispucate prvu loptu,



Miro-2

morate je što prije i sa što manje pokušaja ubaciti u rupu jer je svaka sekunda važna. Na kraju igre računalo će vam pokazati tablicu na kojoj ćete moći vidjeti koliko ste kasnili ili koliko ste, možda, brži. Prije nego se osramotite, najbolje je malo vježbati ubacivanje loptice, a ako ste praznovjerni i mislite da vam određena boja nosi sreću, izaberite jednu od 4 ponuđene boje loptica. Najzanimljiviji dio igre je natjecanje protiv prijatelja, gdje računalo boduje samo završene nivoe, a ne brzinu igranja. Trebam

Iako vas ovaj golf "vara" gomilom prerenderiranih slika, to ne smatram velikim nedostatkom jer je mnogo truda posvećeno grafičkim detaljima.

li uopće govoriti da ovu igru morate zaigrati, jedna je od rijetkih koje vam neće dosaditi i kojoj ćete se uvijek vraćati.

Miroslav Puljiz

Proizvođač: SIERRA

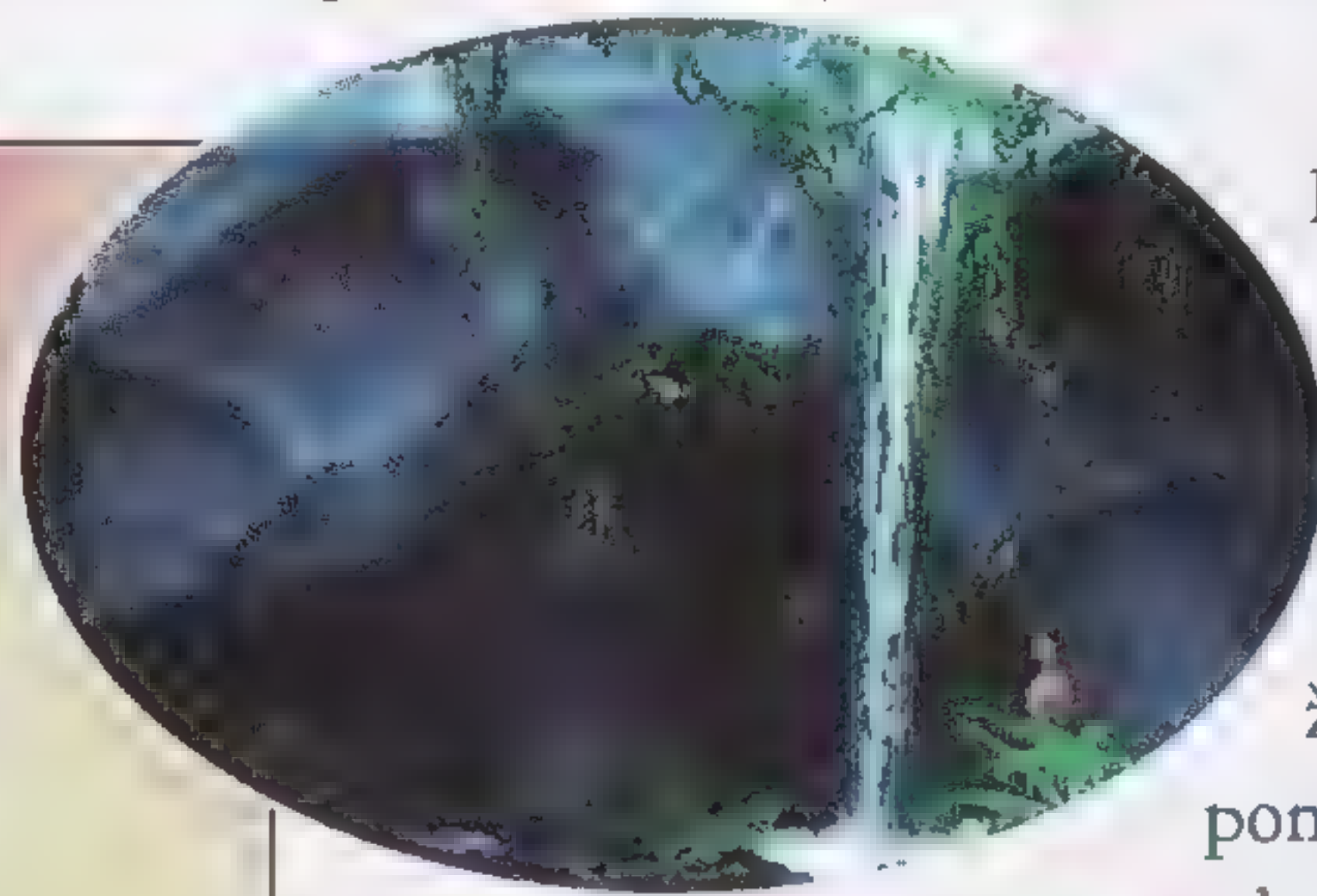
Min. konfigur.: P166, 32MB, Win95
Ukupno: 89%



onEscapee

Iako se u trgovinama pojavila tek nekoliko dana prije Božića, ova je igra odmah dobila titulu najbolje Amiga igre u 1997. Zlobnici tvrde da to nije bilo teško zbog slabe konkurencije, skeptici samo nevjerno odmahuju glavom, a Bero Jozić se suzdržava od komentara i s ovisničkim žarom u očima danonoćno igra onEscapee – jedinu igru koja je uspjela vratiti dobar dio atmosfere i igrivosti koji krasi legendarni Another World.

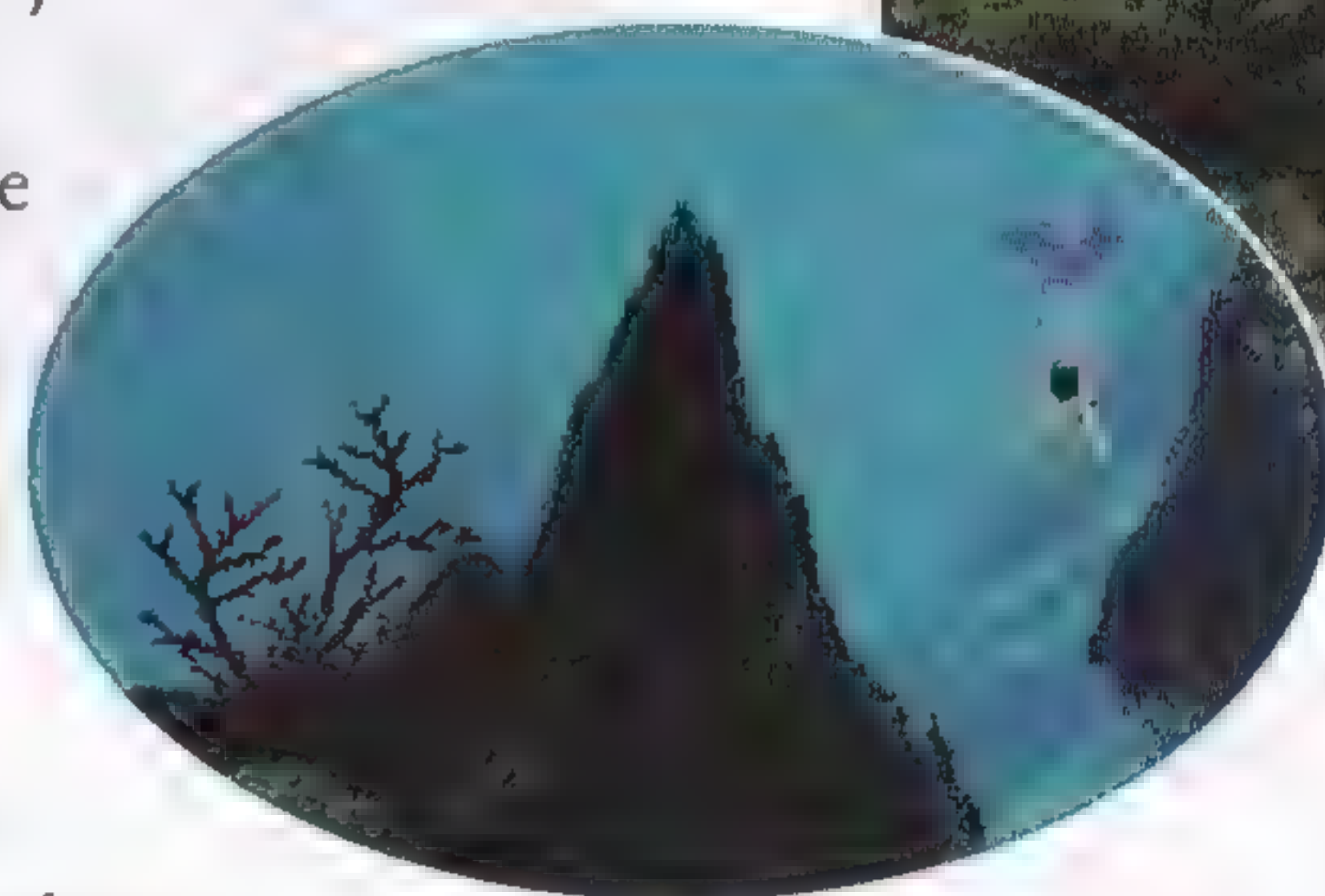
**HACKER
IGRA**



Nakon (pre)dugo vremena, eto konačno igre koja uspijeva oživjeti duh i neponovljivu atmosferu poznatih legendi Flashback i Another World.

Prelaženje nivoa tražit će više umnog napora negoli običnih refleksa i zato ovo nije igra za one koji se uz računalo žele odmoriti. Naime, ponekad problemi od vas zahtijevaju veći vremenski angažman – na nekom ekranu možete provesti pola sata i onda prijedete na sljedeći, gdje brzo raspucate par neprijatelja i s lakoćom prijedete sljedeća tri. Osim toga, ovdje je primijenjen poznati "traži i naći ćeš" način igranja. Kad vam se učini da ste baš sve pokušali, da nigdje nema ništa za pokupiti, i nikako ne možete prijeći neki ekran, a sigurni ste negdje previdjeli ključni predmet – tražite dalje.

Rješenje se krije negdje u blizini, samo ga vi ne vidite. Možda će se nekima činiti da tijekom igre nema mnogo predmeta za pokupiti, nego se sve odvija kroz interakciju s okolišem, ali moje je mišljenje da je tako bolje, ali, o ukusima... Eto, to vam je dugo čekani onEscape. Stvarno sam sretan što ova igra nije podbacila kao tolike prije nje koje su se hvalile "revolucionarnim" i "nikad viđenim" konceptom i izvođenjem, a zapravo su bile samo prosječne. Ovo je, nakon dugo vremena, igra koja će svaki Amigaš



Kažu da je plivanje dobro za srce, ali zašto u odjeći, Davide? Hm, kad sam već u vodi – mogao bih i malo roniti.

Već neko vrijeme nije bilo na Amigi ovako doradene i zanimljive arkadne avanture! Sve počinje izvrsnim animiranim uvodom koji vas uvodi u priču i stvara odgovarajući ugođaj – baš kao i u *Another Worldu*. U ulozi ste Davida, Zemljanina kojeg su (kao i mnoge prije njega) otele alieni, želeći ga odvesti na svoj planet iz nepoznatih razloga. No, njihova se svemirska letjelica pri slijetanju pokvarila, a vi to iskoristite i uspijete pobjeći. Naravno, sada se nalazite sami na nepoznatom planetu, a cilj vam je vratiti se na Zemlju, što neće biti nimalo lako. Na početku igre ste nenaoružani i bez ikakve opreme, no ubrzo se dočepate pištolja (i energetskog štita) koji će predstavljati malo bolju obranu od robota koji vas stalno napadaju. Osim robota, neprilike vam stvara agresivna flora i fauna izvanzemaljskog svijeta, ali i "obične" zamke poput padova s velikih visina ili utapljanja. Ukratko, opasnost vreba na svakom koraku – život

možete izgubiti doslovce na svakom ekranu, što često izgleda vrlo sočno jer u igri postoji oko 20-ak animiranih pogibelji.

Kretnje glavnog lika, kao i ostale animacije u igri, iznimno su kvalitetno nacrtane (i renderirane). Naglo zaustavljanje Davida nakon trka ili skoka napravljeno je u kao u crtanom filmu, a let ptica i lelujanje vode na petom nivou izgledaju poput digitaliziranog filma. Ni zvučna podloga ne zaostaje za vizualnim dijelom – kroz različite nivoe prate vas atmosferi prilagođene skladbe, a efekti su vrlo kvalitetno digitalizirani. Jednostavno ne mogu a da ponovo ne spomenem uvod, koji se svojom brzinom, izvanrednom grafikom, glazbom, digitaliziranim govorom i efektima ubraja u najkvalitetnije na Amigi pa ga je pravi užitek gledati unedogled. O načinu igranja ne treba mnogo govoriti budući da je vidljiva velika sličnost s *Flashbackom* (možda još veća s *Another Worldom*), koji je *onEscapee* očito veliki uzor.

ALTERNATIVNO

ANOTHER WORLD

Prva igra ovog tipa, brzo je stekla obožavatelje i uzrokovala izvanredan nastavak.

FLASHBACK

Najbliži rođak Another Worlda. Sličnost se vidi u svemu, od problema do pokreta vašeg lika.



rado imati u svojoj trajnoj kolekciji, igra koja će se još dugo igrati i kojoj će se još dugo pričati. Svakako je nabavite, a ako vam je konfiguracija preslab, nema boljeg trenutka da uhvatite korak s vremenom. ☺

OnEscapee

Sadness Software

Igrano na: A1200, 18MB, HD, CD

Grafika: 92%

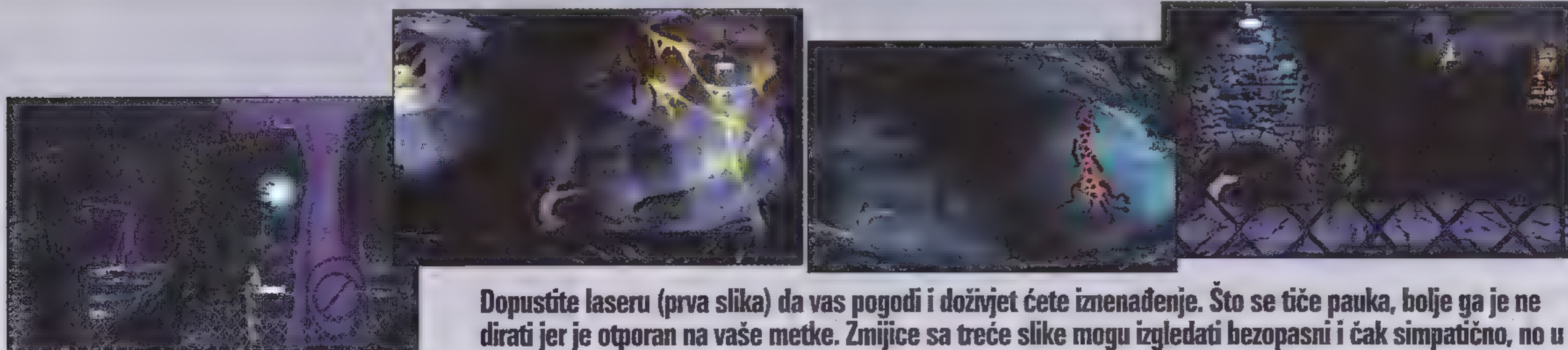
Zvuk: 86%

Igrivost: 94%

Min. konfiguracija: A1200, 6MB, CD

Druge platforme: N/A (uskoro)

UKUPNO: 91%



Dopustite laseru (prva slika) da vas pogodi i doživjet ćete iznenađenje. Što se tiče pauka, bolje ga je ne dirati jer je otporan na vaše metke. Zmijice sa treće slike mogu izgledati bezopasni i čak simpatični, no u rupi pokraj njih se skriva i njihova turbo mama. I na kraju, robota ćete se riješiti pametnom uporabom štita i pravilnim tempiranjem vatre. Huh, to je samo djelić zanimljivih situacija koje ćete doživjeti igrajući ovu igru. Pa hajde sad, nismo li vam rekli da onEscapee vrijedi i posljednje kune?

Final Odyssey



Treće Vulcanovo CD ostvarenje stiglo je pred same božićne blagdane. Bero je jedva stigao zahvaliti Djedu Božićnjaku na prelijepom daru, a već se morao utrkiivati s neumitnim i omraženim tiskarskim rokovima.

Kako se radnja ove igre zasniva na mitološkoj priči o grčkom junaku Tezeju, bilo bi normalno da malo prosvijetlim neupućene, no umjesto toga im savjetujem da pročitaju *Najljepše priče klasične starine G. Schwaba*. Za ostale, dovoljno je znati da se radnja ove igre svodi na klasično spašavanje polunagih ljepotica iz kandža opakih zvijeri. Pogled na junaka je iz poluptičje perspektive koja pomalo otežava kretanje labirintom – neprijatelji se sakrivaju pa ih, zbog perspektive, ne možete vidjeti. Spomenuti labirint je mjesto na kojem se odvija *Tezejeva* (tj. vaša) avantura, a podijeljen je u 5 dijelova (nivoa) s hrpetinom manjih soba (tzv. arena), a svaka skriva neku zagonetku koju morate riješiti želite li dalje napredovati. Neprijatelje što trče i skrivaju se posvuda naokolo neću ni spominjati, a tu su, dakako, i različiti predmeti (razna oružja, hrana za povećanje energije, čarobni napici i sl.) koje naš junak može (zapravo mora) skupljati. I sobe kojima se krećete i spomenute zagonetke (od pogađanja kombinacije poluga do putovanja teleportima tragajući za ključevima) će vas dodatno zbunjivati. Osim toga, mnoge sobe (uglavnom vrtove) računalno generira kad god uđete u njih pa nikad neće biti iste. Sve to *Final Odyssey*

čini različitim od ostalih sličnih igara, stoga ovdje doista morate uporabiti mozak da biste štogod postigli. Na CD-u vas, osim igre, čeka jedno malo iznenađenje. U direktoriju *Bonus* je još jedna igrice u kojoj se dvoje igrača naganja labirintom. Iako nema napucavanja ili skupljanja bonus predmeta (osim satova za produžavanje raspoloživog vremena), predstavljaće ugodnu zabavu nakon napornog *Final Odysseya*. Igrica se odvija u visokoj razlučivosti, a labirinti po kojima se utrkujete generiraju se svakim pokretanjem igre. Kao i uvijek, postoji kvaka - bonus igru možete odigrati samo ako/kada završite *Final Odyssey* jer tek tada dobivate pristupnu šifru za spomenutu igru.

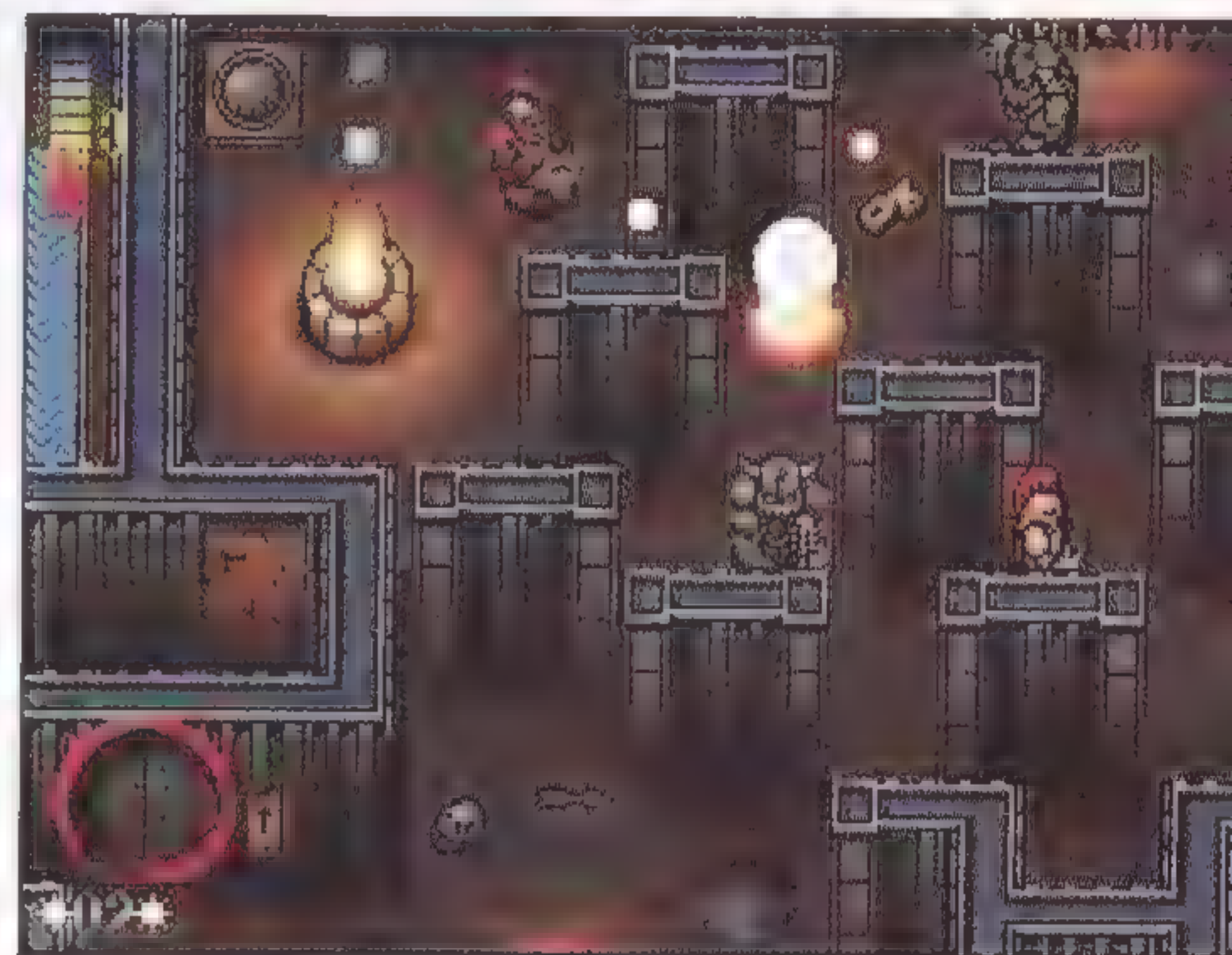
Grafika u *Final Odysseyu* je vrlo dobra, na pojedinim mjestima posebno dolazi do izražaja pozornost posvećena detaljima, no mnoge bi stvari trebalo malo doraditi. Istina je da je ECS inačica (za Amige 500, 500+, 600 i 2000) uistinu vrhunac mogućnosti za tu

U labirintu se nađe i pokoji prijatelj, poput pokojeg trgovca, no ne očekujte besplatne usluge!

platformu, no AGA inačica se gotovo uopće ne razlikuje od ECS, što je ipak pad standarda (isto slučaj je bio i s igrom *Tiny Troops* koju je, također, izdao *Vulcan Software*). Zvučni efekti su, doduše, stereo, ali su pomalo čudni - primjerice, pucanje iz samostrela zvuči poput pucnjeva iz pištolja. *Final Odyssey CD* donosi i malo dobre glazbe tj. digitaliziranu pjesmu mračnih stihova koja bi trebala dočarati atmosferu igre. Zanimljivo je da stvar izvode *Paul Carrington* i *Lisa Tunnah* (za neupućene - *Paul* je direktor *Vulcan Softwarea*, a *Lisa* je njegova predstavica za odnose s javnošću). U *Lisine* vokalne sposobnosti smo se već mogli uvjeriti u prijašnjoj *Vulcanovoj* igri *Uropa 2*, no nikako mi nije jasno što je *Paula* natjeralo u glazbenike? No, mora se priznati, pjesma je ispala prilično dobro. Uz sve poznate i već viđene elemente, *Final*

ZANIMLJIVOSTI

Malo enciklopedijskih činjenica: prema originalnoj priči, Tezej je uspio potući Minotaura, ali je pri povratku zaboravio na brodovlje postaviti bijela jedra - dogovoreni znak pobjede. Njegov je otac, kralj Egej, vidjevši crna jedra (znak žalosti) na obzoru, od silne tuge skočio u more i udavio se. Po tom je događaju more između Grčke i Turske nazvano Egejskim.



Podsjeća li vas grafika u *Final Odysseyu* na poznatu *Vulcanovu* seriju *Valhalla* igara?

Odyssey pruža vrlo dobru zabavu. Raznovrsnost neprijatelja i oružja te uvijek nove zamke i zagonetke gadno će vas namučiti, ali i dobro zabaviti, pa neće biti mnogo vremena za razmišljanje o neoriginalnosti ovog naslova. ☺

Final Odyssey Vulcan Software

Igrano na:	A1200, 18MB, HD, CD
Grafika:	71%
Zvuk:	80%
Igrivost:	86%
Min. konfiguracija:	Amiga, 2MB, CD ROM
Druge platforme:	N/A

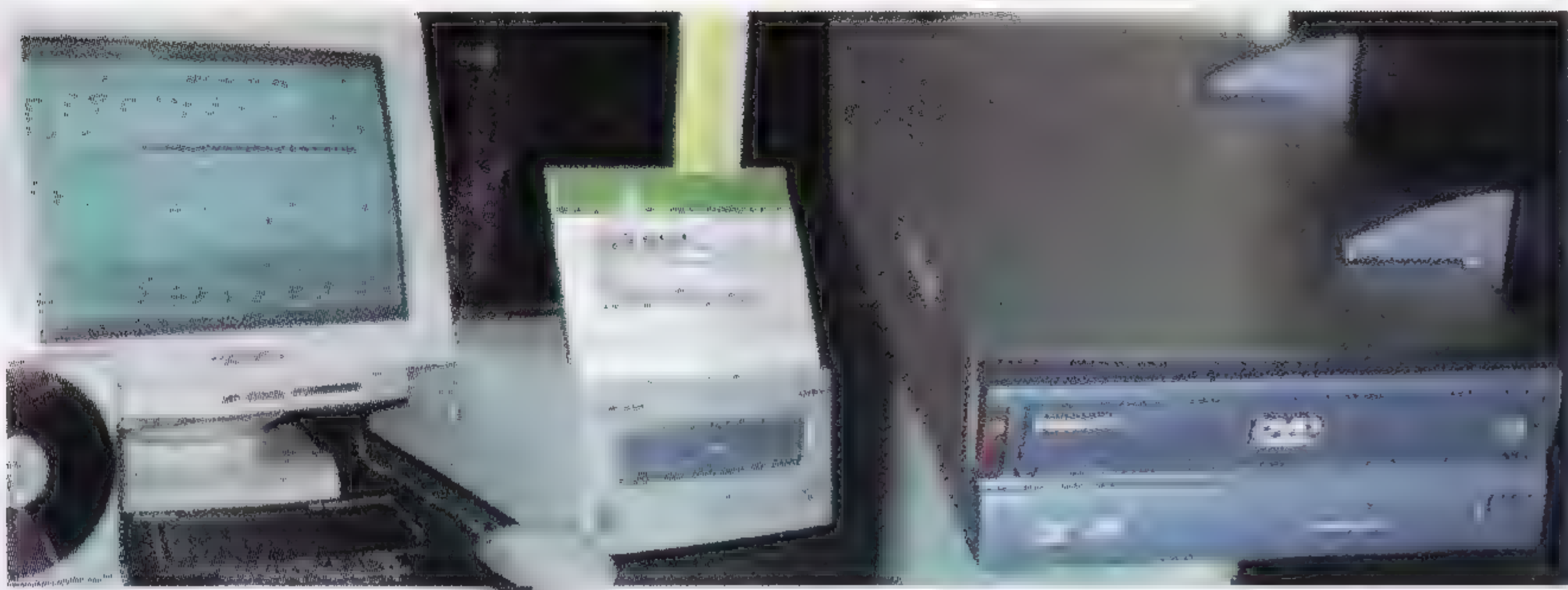
UKUPNO: 79%

Grafički izričaj *Final Odysseya* je prilično dijaboličan i mističan, no šteta što se u *Vulcanu* nisu potrudili nacrtati raznovrsnije nivoe. I sami vidite da su nivoi međusobno vrlo slični, a razlikuju se samo po bojama i nekoliko grafičkih detalja. I kao da to nije dovoljno, grafika u AGA inačici se skoro ne razlikuje od ECS inačice! Ovaj put *Vulcanovim* grafičarima dajemo veliki minus.



DVD-RAM konačno stiže

Na nedavno održanom sajmu novotarija u Chiba Cityju DVD-RAM uređaji bili su najveći hit. Prve komercijalne driveove ponudili su Pioneer i Panasonic. Oba stroja rabe jednostrane 2.6 GB i dvostrane 5.2 GB diskove. Prijenos podataka odvija se brzinom od 2.76 MB/s (prosječna vrijednost koja se, nadamo se, odnosi i na čitanje i zapisivanje podataka). Hoćemo li ove uređaje uskoro vidjeti i na našem tržištu? Samo da ne budu preskupi...

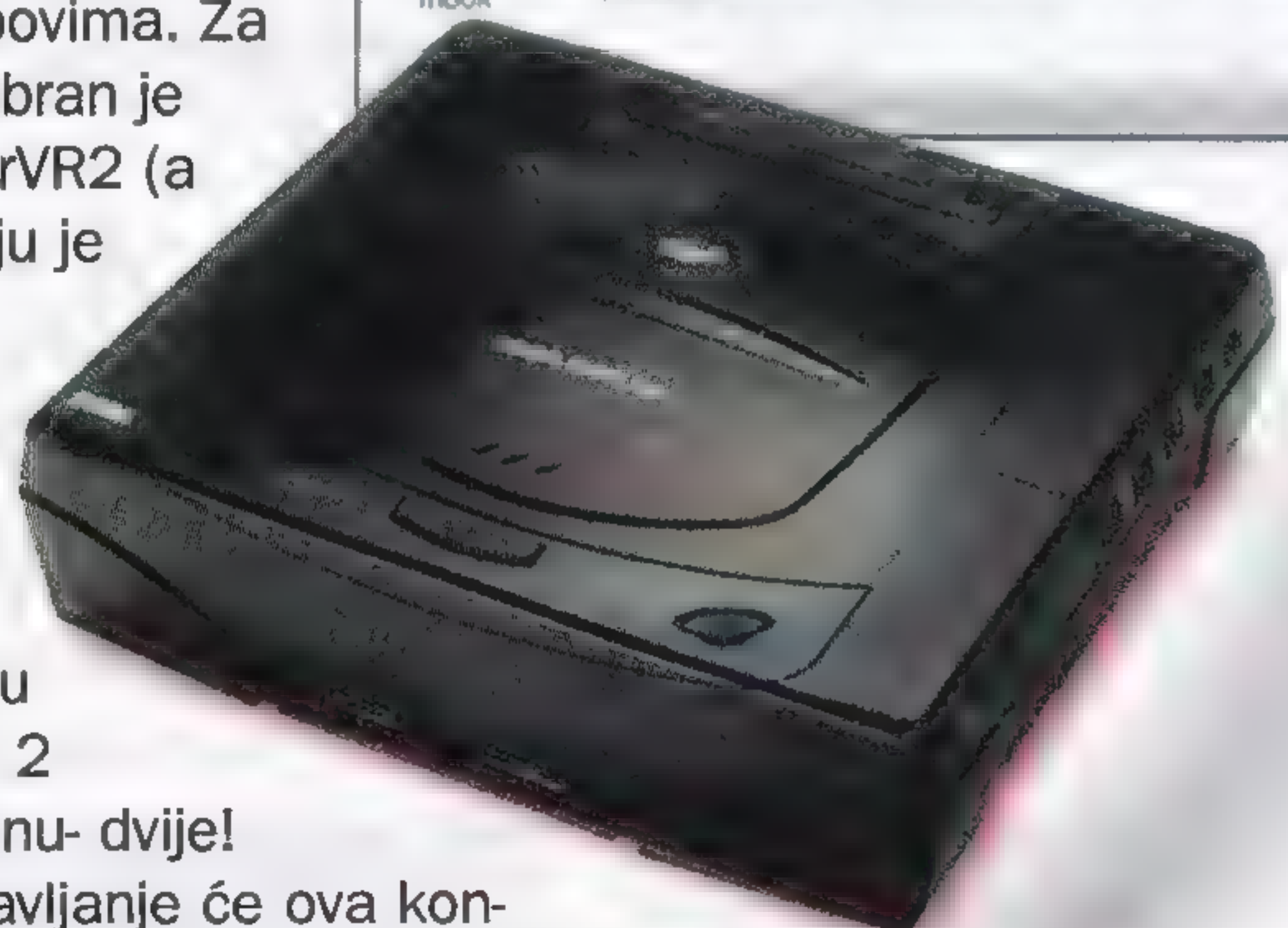


SEGA 64 i Windows CE

Rat konzola se nastavlja, proizvođači se spremaju za novu seriju. Iako su izgubile negdašnju grafičku prednost, ostali su im veliki televizijski ekrani, jednostavnost instalacije i cijena a, dakako, i jednostavnost uporabe. Segini stručnjaci žele to promijeniti svojom novom 64-bitnom konzolom DURAL na koju misle zakačiti Windows CE (okljaštrena inačica 95-ice posebno izrađena za mini računala, palmtope No, a ipak sadrže sve što je svakodnevnom manje zahtjevnom korisniku potrebno; obradu teksta, bazu podataka, adresar i, naravno, Internet.), a sama konzola hvali se prilično impresivnim performansama.

Procesor od 360 MIPS (millions of instructions per second) obećava deset puta veću snagu od PSX-a. Grafika ovisi o posebno skrojenim čipovima. Za ovu ulogu izabran je NEC-ov PowerVR2 (a u konkurenciju je još ulazio i 3Dfx). Ako se uistinu ne potruče, već u samom startu će ih Voodoo 2

šišati za dužinu- dvije! Svoje predstavljanje će ova konzola doživjeti negdje početkom 1999. To znaju i Sony i Nintendo pa već planiraju nove 128, 256 i 512-bitne konzole (za sljedeće stoljeće najavljuju i 1-kilobitnu...) Znači, što veći broj bita, više glazbe. PSX 2 bi se trebao zavrtjeti u 128 bita... Samo za usporedbu navodimo da Voodoo 2 kartice imaju 192-bitnu arhitekturu.



Preporod u 3.5"

Glavni konkurenti starih floppyja dosad su bili Iomega ZIP i LS-120 driveovi. Takvu situaciju prekidaju Sony i Fuji razvivši zajedničkim snagama novu hi FD disketu koja može primiti 200 MB podataka, što zamjenjuje 139 običnih disketa. Važno je da je novi sustav kompatibilan sa starim disketama. Maksimalan prijenos podataka iznosi 3.6 MB/s, a brzina vrtnje 3600 okretaja/min. Takve performanse dobivene su uporabom nekih tehnologija posuđenih iz svijeta tvrdih diskova, no, nažalost, zasad ne znamo cijenu niti način spajanja na računalo (IDE, SCSI, USB...). Lansiranje se očekuje ovog proljeća.



Igranje u budućnosti

Mitsubushijski stručnjaci izmislili zgodnu stvarčicu koja bi vrlo lako mogla zamijeniti iritantne ulazne jedinice; tipkovnice, miševe, joystike. Ova će vijest biti potpuno nevažna sekretaricama koje Pentiume 200 rabe kao nabrijane pisače strojeve, ali će ljubiteljima računalskih igara zacijelo zasjati oči! Riječ je o jedinstvenom sustavu koji vas prati putem umjetnog "oka" i računalu šalje informacije o vašem položaju, smjeru i brzini kretanja. Naravno, skakanje ćete morati ograničiti na određeni prostor u kojem vas kompjutorsko oko može uhvatiti. Da informacija stigne do računala i da je ono obradi, potrebno je 16 ms, nakon čega ćete vidjeti promjenu na ekranu. Kao primjer uporabe ove tehnologije predstavljena je sportska igra, prva kod koje se, igrajući je, možete oznojiti! Zamislite samo kako će šore izgledati!



Laptop za mršave (i one koji takvima žele postati)

Mitsubishi je po drugi put u TECH Reportu! Ovaj put razlog je njegova nova serija laptopa koji su, jednostavno rečeno, nevjerovatni! Debeli su samo 18 mm, a teže 1.5 kg. Tijelo im je napravljano od magnezijske legure, imaju velik LCD ekran u boji i supertanku tipkovnicu. Kupite li ovo čudo, stanjit će se vaš novčanik, ali i vi – sljedećih mjeseci nećete imati ni za hranu. Ah da, cijena mu je oko 35000 kuna.



LCD ide u širinu

Veliki LCD temeljeni monitori i ovaj su mjesec doživjeli svojevrsan tehnološki skok, naime, u prodaju je pušten prvi 20" model i to po cijeni od 15000 kn. Kvaliteta slike je još uvijek loša...

SMELLYVISION

Nakon dočaravanja zvučne i audio kulise, na redu su olfaktivni podražaji. Drugim riječima, uskoro ćemo se, osim najnovijim 3D naočalama i surround zvukom, moći pohvaliti i realističnim smradom zapaljene gume, benzina na stazi, raspadanja iznutrica u Quakeu...(nadamo se da ovako daleko baš neće ići). No, bez brige, ova će tehnologija i ovako i onako u početku biti zastupljena samo u arkadnim automatima.

Uštekaj se u mrežu

Uskoro ćete ovo moći shvatiti doslovno, jer je otkriven način pumpanja informacija kroz kablove kojima protiče struja! Brzina ovakvog prijenosa trebala bi imati mnogo veće vrijednosti od onih trenutačno dostupnih! Cijena aparature za konvertiranje signala, prema prvim procjenama, bila bi oko 2000 kuna. Tvorcima ovog u najmanju ruku čudnog načina prijenosa podataka se nadaju da će ga staviti u uporabu 1999. god

POCKET GAMEBOY

Nova inačica Gameboya je 30% manja, i 50% lakša od prijašnje. Novi je ekran oštrije, prima sve igrice, a cijena mu je oko 400 kn. Da, dolazi u 5 različitih boja.

Phillips DVX8000

Philips je, zasad samo na američko tržište, izbacio svoj nanoviji "all-in-one home entertainment system" kojeg čine DVD drive, multimedijalni PC i AV pojačalo iznimnog zvuka. DVD drive vrti DVD filmove, DVD ROM-ove, CD-e, PHOTO CD-e... Sustav ima RGB i SVGA izlaz, a zgodna stvar je i ugrađeni line doubler koji uklanja piksele koji su možda uočljivi na velikim ekranima. Audio sekciju ovog uređaja razvio je Marantz, sadrži Dolby Pro Logic i Dolby Digital dekodiranje te poseban re-EQ sklop razvijen u LucasFilmu! PC dio se sastoji se od P2 procesora na 233 MHz, 3D akceleratora, 4 MB VRAMA-a, 3.1 G harda, 32 MB rama, modema i, što je najbolje od svega, Windowsa 95 ugrađenih u ROM, što znači trenutačno dizanje sustava! Šlag na sve spomenuto je veliki Marantzov konfigurabilni, učeći daljinski s velikim LCD-om!

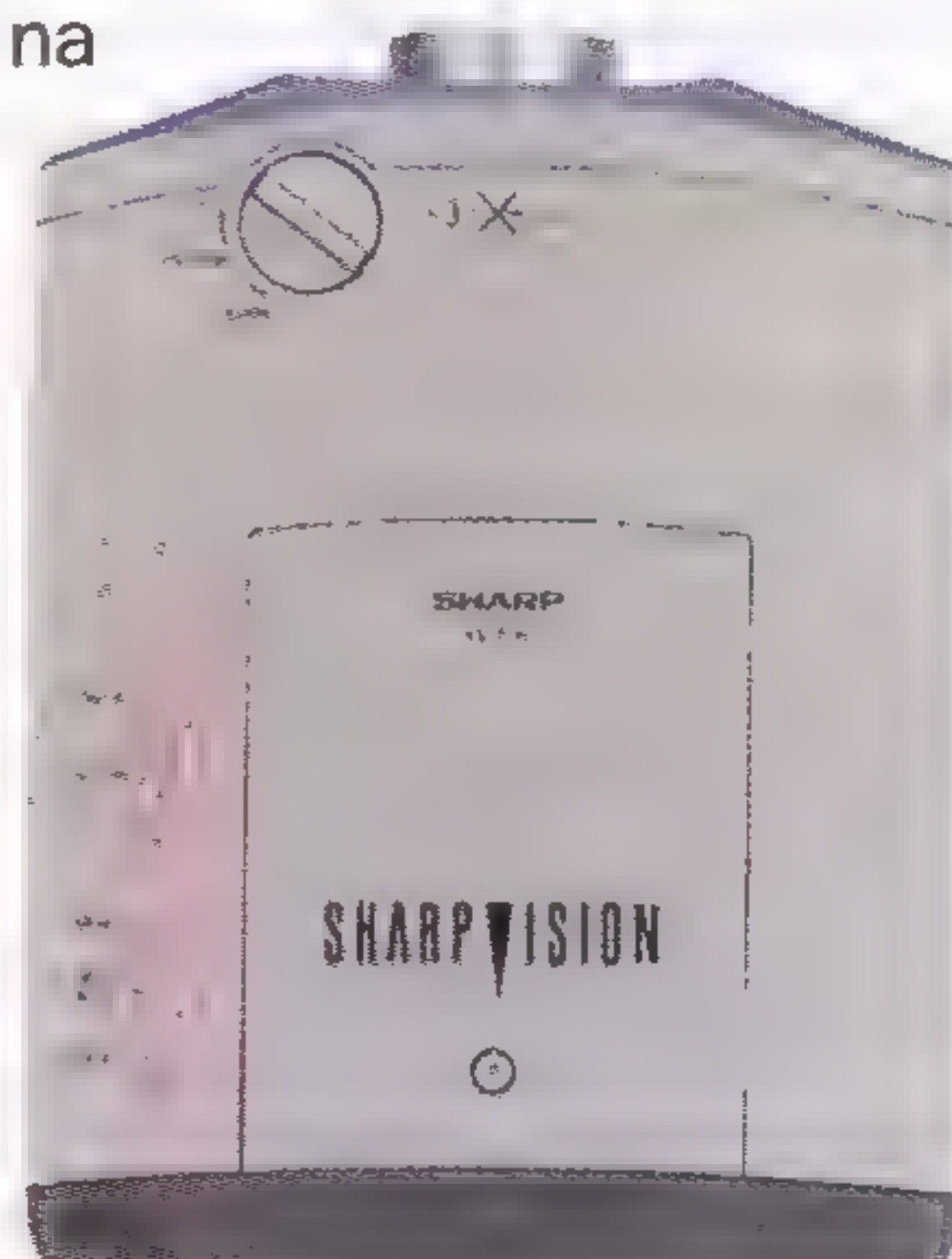


SHARP LCD projektor



Želite li se igrati na velikom ekranu, dovoljno je kupiti nekakav konverter signala i uključiti PC ili konzolu u televizor. Ako vam ni to nije dosta, trebat će vam projektor. Najnoviji SHARP-ov model bi dobro poslužio. Slika što je ova zvijer projicira je od 51 do 381 cm po dijagonali, ovisno o udaljenosti od površine na koju se projicira (to može biti posebno platno, a poslužiti će i bijeli zid). Iako je slika daleko ispod nekakvih Trinitrona, Quintrixa ili Black Matrixa, kino osjećaj je tu.

Zamislite samo, igrati Virtua Fighter na 4-metarskom ekranu (po dijagonali) sa surround zvukom... Genijalna stvarčica, ali ne zaboravite - zahtijeva dosta prostora: da biste ostvarili maksimalnu sliku, uređaj mora biti oko 6.5 m od zida! Ako se ikad pojavi na našem tržištu, pripremite oko 9000 kn – prava sitnica!



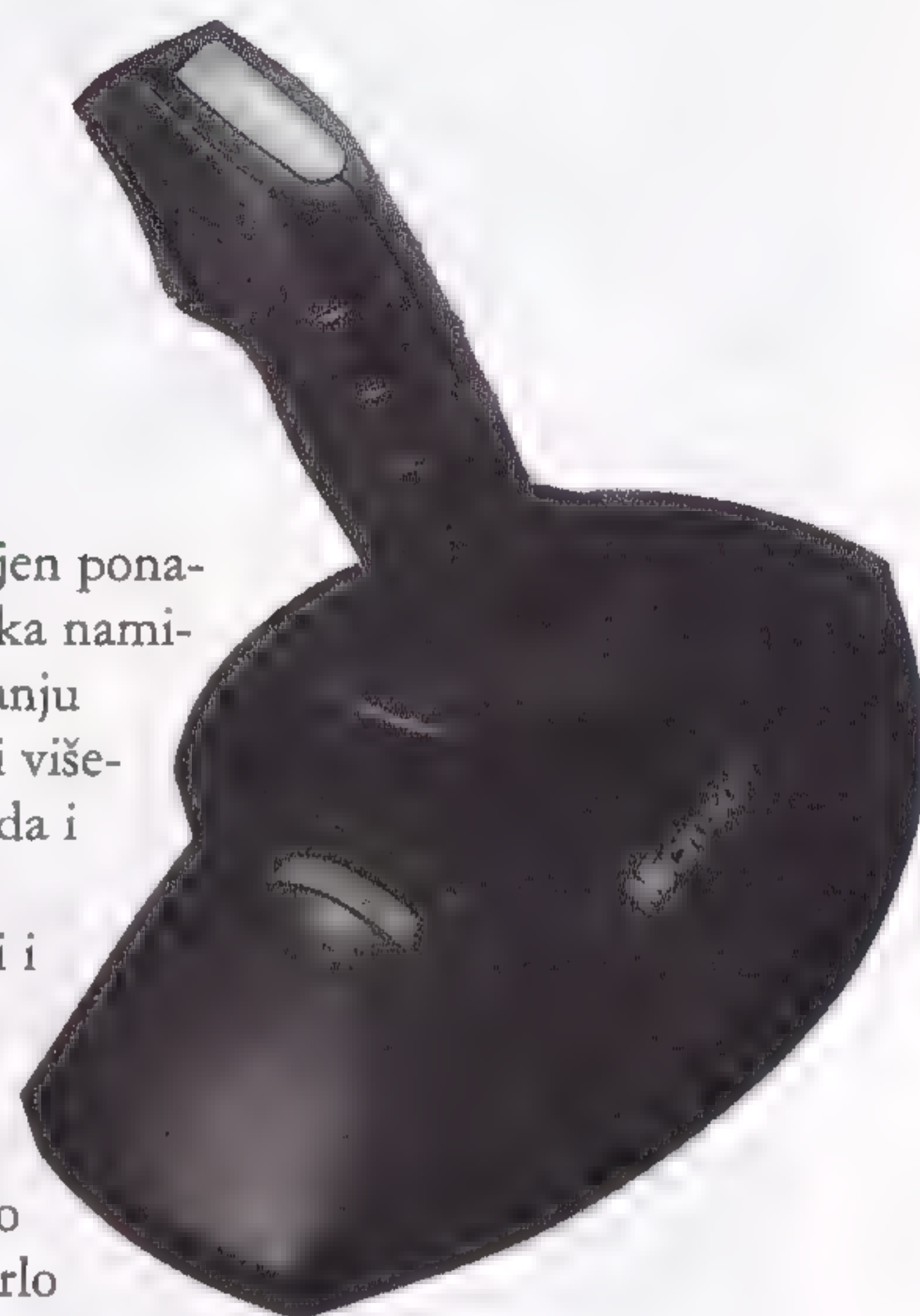
pripremio:
Patrik Pencinger

Usporedni test joysticka

Mali, veliki, kruti, mekani, obli, anatomske oblikovani, svaki hacker ih grčevito steže do duboko u noć... Naravno, radi se o igraćim palicama, komadu hardvera koji je toliko uobičajen da mu se poklanja premalo pažnje. Obično se joystick kupuje "na brzinu" i "samo jednom", no pravilan izbor igraće palice može itekako poboljšati igraći ugođaj. Zato smo poslali Daria Rakovca da malo "pročešlja" trgovine, prikupi što više joysticka i da ih sve u velikom megatestu spektakularno polomi kako god zna i umije...

Microsoft Sidewinder Standard

Prvi i još uvijek vrlo popularni Microsoftov joystick Sidewinder je klasični analogni joystick namijenjen ponajprije letačkim simulacijama. Čvrste konstrukcije i atraktivna izgleda, jedini je od testiranih joysticka namijenjen i dešnjacima i ljevacima - univerzalan je. Postolje mu je, možda, nedovoljno teško pa teži prevrtanju pri agresivnim pokretima. Sidewinder ima dva okidača i potenciometar gasa, nema dodatnih funkcija ili višepoložajnog prekidača pa ga možemo uvrstiti u skupinu višenamjenskih joysticka. Ipak, zbog dugog hoda i mekoće, ne bih ga preporučio arkadoljubcima. No, volite li simulatore, a niste totalni fanatik i ne želite potrošiti mjesečnu zaradu na kontroler, ovo je dosta dobro rješenje. Na testiranje, nažalost, nismo dobili i Sidewinderove naprednije sljedbenike poput Sidewindera 3D Pro ili Force Feedback joysticka, koji su trenutačno u vrhu, no vjerujem da ćemo i njih uskoro držati u rukama. Postavimo li kao mjerilo raznovrsnu namjenu i prihvatljivu cijenu, tada navedeni ionako nemaju što tražiti u ovom društvu ali je Sidewinder Standard u tom pogledu dobar izbor za svakoga tko voli kompjutorsko letenje ili vožnju bilo koje vrste. U usporedbi s konkurencijom, cijena od 357 kuna je prihvatljiva - za svoj novac dobit ćete vrlo kvalitetan proizvod koji nudi sve što jedan joystick takve klase treba ponuditi. U svakom slučaju, njega bih vam, od svih ovdje testiranih, najprije preporučio.



Logitech Wingman



Prije nešto više od godinu dana, Logitech se vrlo agresivno ubacio na tržište ponudivši dva vrlo atraktivna joysticka, Wingman i Wingman Extreme. Oba su bila namijenjena letačkim simulacijama, samo što je Extreme imao nekoliko funkcija više. Za naše smo testiranje dobili prvu, jednostavniju inačicu. Logitechov Wingman je solidan joystick: velik, čvrst, najboljeg i najstabilnijeg podnožja od svih testiranih te ga je vrlo teško prevrnuti. Ostala je oprema standardna, sastoji se od potenciometra gasa i dvaju okidača. Wingmani su inače na zlu glasnu upravo zbog svojih okidača koji su u prvim varijantama bili iznimno krhki. Logitech je svojedobno čak i priznao taj nedostatak popravljajući bez naknade slomljene joysticke. Iako je prošlo dosta vremena, čini mi se da problem još uvijek postoji - okidači su tako krhki i osjetljivi da mi se čini da ne bi izdržali ni do kraja jednog Wing Commandera. Za pozamašnu svotu od 450 Kn, kolika je cijena ovog joysticka, čovjek očekuje i odgovarajuću kvalitetu. Osim toga, hod je premekan - zbog čega će biti problema s preciznošću. Kojiput je prava umjetnost točno naciljati ili usmjeriti letjelicu, a o arkadnim i drugim igrama bolje je i ne misliti, čime je Wingmanu nanosena znatna šteta jer ga to čini pomalo besmislenim u odnosu na starijeg brata, apsolutno podređenog simulacijama. Preporučio bih ga samo onima kojima je najvažniji izgled, a ne namjena.

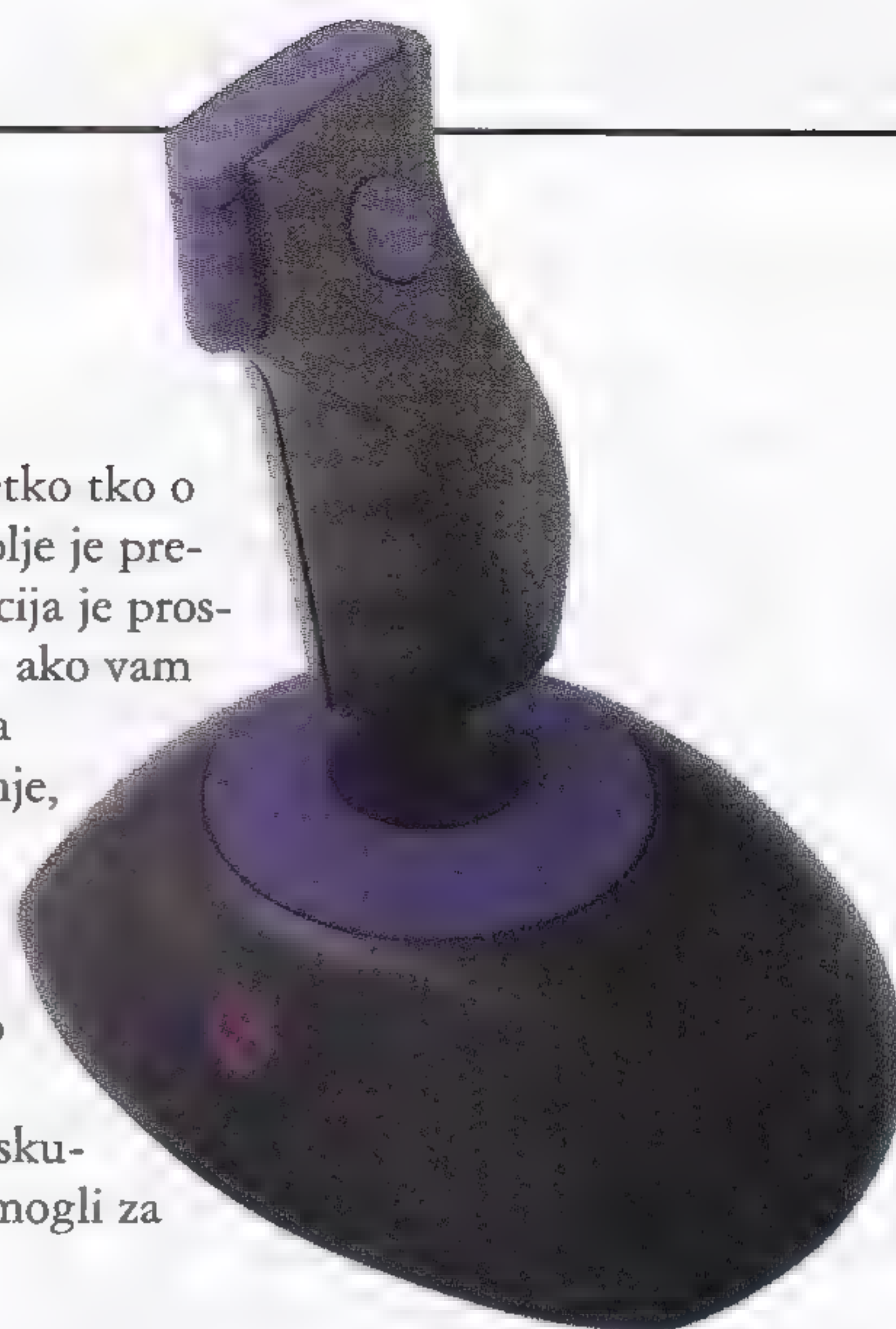
Genius Flight 2000 F-22X



Ovaj je joystick jedan od najzanimljivijih - namijenjen je jedino letačkim simulacijama, znači nije univerzalan, ali je u svojoj klasi među boljima. Čim ga pogledate, jasno vam je čemu služi. Okidači i dodatni gumbi raspoređeni su poput onih na F-16 palici, a tu su još i kontroleri gasa i kormilo. Potonji sam dodatak prvi put vidio na ovakvom joysticku, a služi vertikalnom otklonu zrakoplova, što se inače ostvaruje pedalama. Na palici je još i višepoložajni prekidač namijenjen izmjenama pogleda u kabini, tako da je sve što tražimo od jednog flightsticka tu. Konstrukcija je robusna, a hod je, iako dugačak, nešto tvrdi nego kod ostalih testiranih palica. Postolje je dovoljno veliko i stabilno. Sve u svemu, ovo je vrlo kvalitetan joystick, ali jedino ako igrate samo simulacije i dešnjak ste. U suprotnom, ovo je vrlo loš izbor, dat ćete previše novca za nešto što nećete moći često rabiti. Kućni će se letači skromnijeg budžeta radije odlučiti za nj nego za neki Thrustmaster ili Sidewinder, a oni koji vole raznovrsnije igre, odlučit će se za nešto sasvim drugo. Pitanje isplativosti u odnosu na spomenutu konkurenciju stoji. S obzirom na to da ćete za Geniusa dati manje, a dobiti prilično, mislim da odluka neće biti teška. Riječ je o kvalitetnom proizvodu koji svojim performansama opravdava cijenu. Nije najbolji, ali je dovoljno dobar da ispuni sve vaše zahtjeve, a ne udari vas previše po džepu.

Dexa Joystick

Ovaj je joystick definitivno najlošiji izbor. Počev od dizajna, koji je sasvim sigurno napravio netko tko o igrama, ergonomiji i estetici nema blage veze, pa do nepostojeće praktične vrijednosti. Postolje je premalo i prevrće se, rukohvat je nezgrapan i predebeo, a o okidačima bolje je ne govoriti. Konstrukcija je prosječna i ne bogzna kako kvalitetna. Bridovi su oštri, nakon dužeg igranja počinju žuljati, pogotovo ako vam ruka nije građena po dizajnerovoj mjeri. Sve u svemu, ovo je primjer tipičnog low end joysticka za mase koji to svojom cijenom, od 200 Kn !?!, zasigurno nije. Za nešto više novca ili za mnogo manje, dobit ćete isto, i to mnogo puta kvalitetnije. Jedina je zgodna stvar kod njega što su kalibracijski kotačići smješteni s donje strane postolja pa ih ne možete slučajno pomaknuti tijekom igranja. Ovaj joystick, kao i čitavu skupinu kojoj pripada, izbjegavajte pod svaku cijenu. Istina, on je namijenjen onima kojima kvalitetan joystick nije bitan, onima koji ga samo povremeno rabe, iako bi se čak i takav korisnik prije odlučio na jeftini Quick Shot ili Boeder negoli posegnuo za ovim čuđom. Moj vam je savjet: nikad ne kupujte jeftin joystick, iz osobnog iskustva znam da je to najskuplje rješenje. Jeftini joysticki nisu pouzdani, brzo stradavaju a na kraju ćete shvatiti da ste odavno mogli za tri-četiri takva kupiti jedan pošten. Jeftino je uvijek najskuplje!

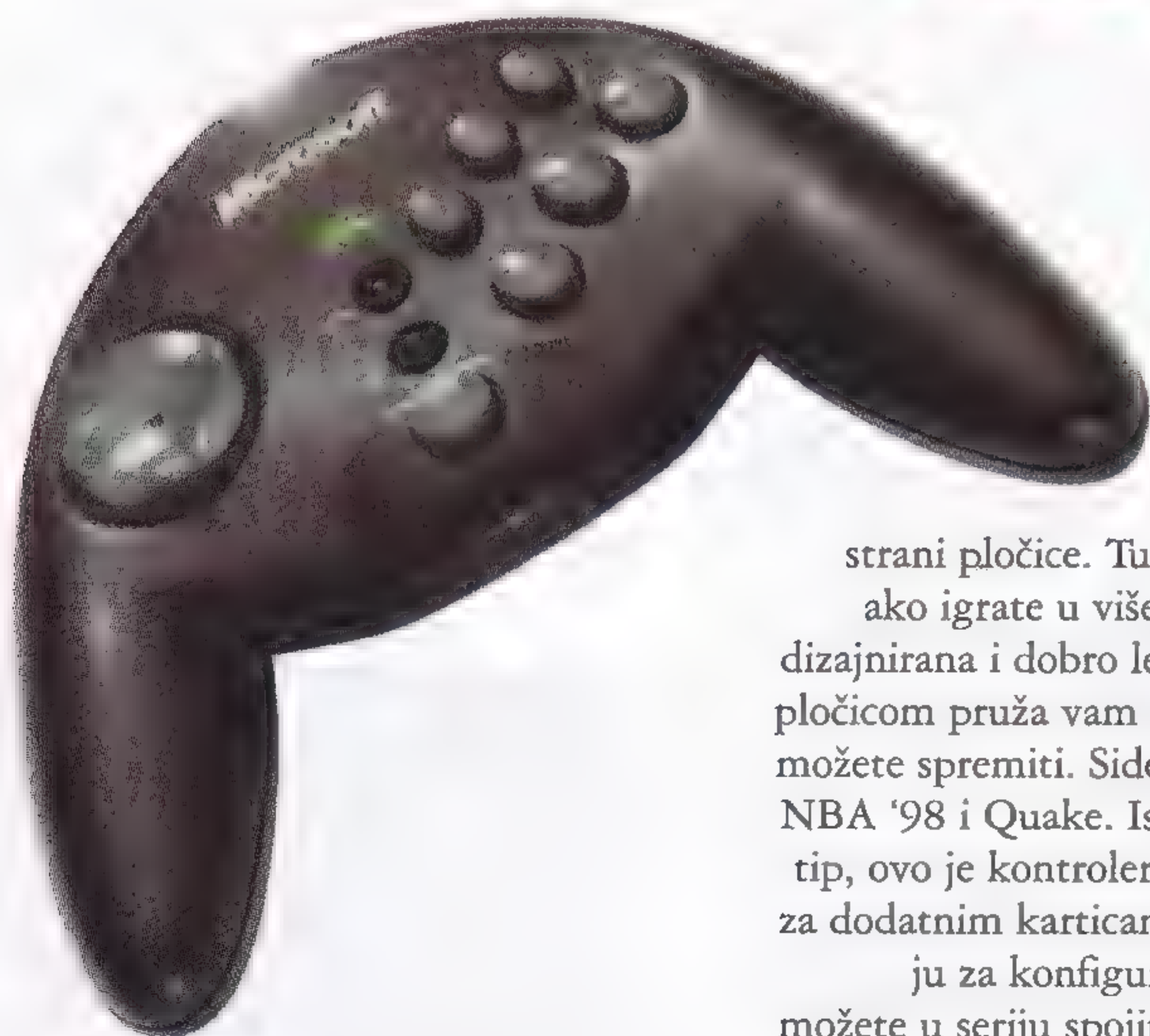


Logitech Cyberman

Iako se, na prvi pogled, Cyberman čini radikalnim i futurističkim, ovaj je Logitechov 3D miš stara stvar. Moram priznati, uvijek me zanimalo kako to čudo radi pa mi je drago da sam konačno dobio priliku isprobati ga. Cyberman je, prije svega, namijenjen 3D igrama. To je zapravo klasični miš na postolju, čime je omogućeno kretanje u prostoru. Njime se krećete kao i klasičnim mišem, ali je prednost što ga možete nagnuti u svim smjerovima, čime se dobiva potpuna 3D kontrola, olakšava snalaženje u prostoru i minimalizira potreba za tipkovnicom kao pomoćnim kontrolerom. Usto, Cyberman je preteča današnjih Force Feedback kontrolera jer posjeduje taktilni feedback koji vam, ako to igra podržava, trešnjom daje osjećaj, npr., dodira sa zidom ili udarca. U trenutku kad prestanete igrati, Cyberman se pretvara u klasičnog miša i možete ga rabiti sa svim 2D aplikacijama. Pitate se, vjerojatno, koliko je to uopće isplativo? Ma koliko ovaj proizvod bio zgodan i zanimljiv, on je zapravo potpuno nekoristan. Za igre nije pogodan jer je prekrhak, a kao 2D miš jednostavno nije uporabljiv jer ima prekratak, limitiran hod. Zbog svega toga, u svojih pet godina postojanja, ovo definitivno nije najbolje Logitechov proizvod. Softver dobiven uza nj je prepotopan (Doom, Megarace...) i uopće ne odgovara onomu što bi Cyberman trebao nuditi. U kombinaciji s Quakeom ili nekom drugom aktualnom igrom, ovo još i radi, ali ne opravdava svoju cijenu od 750 Kn! Kupite ga samo imate li dovoljno novca i možete si priuštiti ovakav hir, jer Cyberman nije ništa više od toga.



Microsoft Sidewinder Gamepad



Pojavom sve većeg broja arkadnih igara i konzolnih konverzija za PC računala, pojavila se potreba za novim vrstama kontrolera. Tako su nastali prvi gamepadovi za PC, a među njima i jedan od novijih dodataka Microsoftovoj Sidewinder obitelji. Mali je Sidewinder uistinu moćan komad igraćeg hardvera. Na njem ćete naći osmeropoložajni gumb za kretanje, šest potpuno programabilnih gumbića i dva okidača na donjoj strani pločice. Tu su još i tipični mode i start gumbi te zgodni macro gumb kojim možete, ako igrate u više igara, protivnicima poslati prije kreirane poruke. Pločica je ergonomski dizajnirana i dobro leži u ruci, a gumbi su kvalitetni i ne djeluju lomljivo. Softver koji dolazi s pločicom pruža vam mogućnost konfiguriranja iste za bilo koju igru, s tim da sve svoje profile možete spremati. Sidewinder je apsolutno univerzalan i s njim ćete podjednako uživati igrajući NBA '98 i Quake. Istina, za simulacije će vam ipak trebati pravi joystick, ali ako niste letački tip, ovo je kontroler za vas. Inače, na Sidewinder pločicu možete, bez problema i bez potrebe za dodatnim karticama, priključiti i dodatni joystick poput Sidewindera 3D Pro (u tom slučaju za konfiguriranje rabite isto softver) ili bilo koji drugi. Pored toga, na isti priključak možete u seriju spojiti najviše četiri posebne Sidewinder pločice za igranje s više igara. Jedina je zamjerka ovoj pločici cijena. 540 Kn nije malo za bilo kakav joystick, ali uzmete li u obzir da ćete za svoj novac dobiti kvalitetu i zadovoljstvo, misim da je ovo dobar izbor. Volite li arkadne igre i 3D tučnjave, onda pogotovu nemate o čemu razmišljati!

Na testiranje ustupili: **"Macromicro"**, Nova cesta 121, tel. (01) 395 033, fax (01) 395 061
"Zola", Nova cesta 115, tel. (01) 395 152, fax (01) 395 153, www.zola.hr

Carmageddon

1. Kako izaći iz auta i sjesti u drugi? Objasnite cijeli postupak?
2. Postoje li šifre za novce, vrijeme, izbjegavanje oštećenja? Koje su, kako i gdje ih upisati?
3. Kako mogu i mogu li uopće promijeniti/kupiti drugi auto? Ovisi li to u ulaženju u druge aute ili o broju prijedjenih staza?
4. Kako na početku mogu birati svoj lik (žena, muškarac)?

Marko, 01/33 34 53

1. Ako misliš na izlaženje iz auta tijekom utrke, na to možeš slobodno zaboraviti.

2. Šifre tipkaš tijekom igre:

SPAMFRITTERS	besplatni popravci
SUPERHOOPS	eksplozivni pješaci
IGLOOFUN	Hot Rod
GOOGLEPLEX	podvodne mogućnosti
SPAMFORREST	trenutačna ručna
INTHELOFT	droga
BUYOURNEXTGAME	žele suspenzija
CHICKENFODDER	Bouncey Bouncey
FUNNYJAM	turbopješaci
TRAMSARESUPER	žetva pješaka
ISLANDRULES	vezuvski leševi
SMALLUDDERS	divovski pješaci
BIGBOTTOM	razvaljena karoserija

3. Možeš promijeniti/kupiti drugi auto ali to ovisi o tvom trenutačnom statusu odnosno o broju prijedjenih staza. Kako napreduješ, dobivat ćeš mogućnosti kupovine drugih automobila kao i unaprijedivanje vlastitog - s boljim oklopom, motorom, itd.

4. Jednostavno kad klikneš na New game, možeš birati svoj lik.

Broken Sword

Došao sam do Irske, u kafiću sam pretražio podrum i uzeo dragulj, potom ušao u dvorac. Već 5 dana pokušavam ući u njegov podrum, ali ne mogu zbog kože. Sve sam pokušao, ali ne ide.

Kristijan

Kad se počneš približavati kozi, učini to zdesne strane korita (klikajući lijevom tipkom na ljestve). Čim te koza udari, klikaj na plug koji je skroz lijevo. Kad koza bude zarobljena, vrati se do ljestava i uđi u šupljinu.



Toonstruck

Kako u palači uzeti footmanu kantu za zalijevanje cvijeća koja mi treba da probudim onesvještenog miša, i otkud mi vino za vuka? Hvala vam!!!

jospilukacec@zg.tel.hr

Kad uzmeš kantu za zalijevanje cvijeća, vrata će se zatvoriti. Stavi u podnožje vrč (koji si uzeo u krčmi) i vrata bi se trebala otvoriti. Vino ćeš dobiti pobijediš li u igri Strenght-o-meter. U vino još moraš staviti

crveni papar (nalazi se kod vjeveričinog drveta) i onda ga tek dati vuku.

Space Quest 6

U hotelskoj sam sobi gdje su me zarobila 2 tipa. CD sam našao i ubacio ga u PC koji mi kaže da trebam u datacorderu namjestiti IRQ, CHIPOVE i ostalo na pravu kombinaciju da bi od njega postao HOMING BEACON. Koja je to točno kombinacija (ima ih oko 16000)? U prošlom Hackeru ste napisali da ostatak posla ima veze s humidifierom i datacorderom. Kako spojiti te dvije naprave?

Krešimir, 01/71 11 23

Evo ovako, kad ubaciš CD u PC, treba pročitati sve tekstove. Onda u inventariju rukom moraš klikati na datacorder i pritisnuti tipku open - sada bi trebao vidjeti datacorder sa stražnje strane. Izvadi sve pločice i čipove. I dobitna kombinacija je sljedeća:

Pločica	Čip	IRQ
RF	SPN	9
TT	DEN	7
PS	FER	1
FC	REP	5
SE	DIM	3

Ostaje ti još uključiti ga i vidjeti toliko željenu poruku "Homing Beacon".

Gabriel Knight 2

Zanima me gdje će u kazalištu sjediti Von Glover i Leber i kako ću to saznati. Već sma vam jednom pisao, ali ste rekli da vam pošaljem točan opis problema. Pomozite, stvarno sam očajan.

Dražen

U uredu razgovaraj s Gabrielom, klikaj na stol i uzmi List i Brochures. Klikaj na oglasnu ploču, uzmi Theater Seating Card, pogledaj Chandelier Diagram. Klikaj na X, pogledaj raspored sjedala. Klikaj na Mitteloge i izađi. Eto, nadam se da ti je ovo pomoglo bar donekle.

Realms of the Haunting

Zapeo sam u onom dijelu kad se nabavi zeleno oružje ispod kreveta ili štap za teleportaciju.

Morat ćeš preciznije opisati svoj problem ali ako sam dobro shvatio, zapeo si kod oltara. Dakle, ako je to to, onda ovako: kad završi video, počni se povlačiti udesno i ubij dva čudovišta koja tsi se približavaju. Vрати se do ulaza pa do stuba i dio kompleksa. Bilo mi je malo teško pronaći mjesto na kojem si zapeo. Ako sam pogriješio, napiši ponovno ali malo detaljnije opiši lokaciju gdje si i koji je to dio igre.

City of the Lost Children

Jedan je čitatelj u 30. br. pitao što napraviti sa zvonom kod čovjeka kojemu smeta buka. Evo odgovora: raspali zvonom po metalnim stubama sa strane i riješit ćeš ga se.

Mauro L.

Alien Odissey

Zapeo sam na drugom dijelu, ubio sam velikog, glavnog robota što nas stalno lovi oko neke kugle. Krenem li dalje, uvijek me uništi onaj radioaktivni most.

P.S. Imam rješenja nekih igrica: Discworld, Death Gate, Bioforge, Little Big Adventure, Day Of Tentacle, Cyberia, Flight Of The Amazon Queen... U zamjenu nudim rješenje igre The Dig.

Majk, tel. 047/52 42 88

Monkey Island 3

Trebaju mi 3 gusara za momčad. Dobio sam kartu, brod, Elane i jednog gusara, Cutthroat Billa, no Hoggosa MC. Muttmon i Edward Van Helgena ne mogu. Pomoć!

Borna

Lands of the Realm 2

Kako raspustiti unovačenu vojsku? Kako prenijeti pomoć u hrani, govedima iz jedne države u drugu? Što su to ale? Koje su najbolje jedinice? S kim je najbolje sklopiti savez u multiplayer verziji? Kad osvojim neku zemlju, koju je utvrdu najbolje izgraditi?

MK Trilogy

Kako ući u upitnik i fatalityje i animalityje za Jade, Noob Saibota i Raina.

Nikola

Jurassic Park: TLW

Igra je super, ali kad igram s čovjekom lovcem, nikako ne mogu završiti prvi otok. Objavite passworde (barem jedan) za sljedeće nivoe. Postoje li šifre za neranjivost ili slično i koje su? Još nešto, kako se s čovjekom ulazi u "dubinu"?

LBA 2

Gdje naći Francosov fragment?

Marijan & Zlatko

LBA 2

Na početku sam igre, kako lopovu uzeti staričin kišobran i kako osloboditi svjetioničara?

Nikša, 031/12 21 62



LBA 2

1. Citadel Island: Kako osloboditi Ralpha, The Lighthouse Keepera?
2. Kako doći do otoka Dome of the Slaten (3. kadpak na postati čarobnjak)?
3. Kako u kanalizaciji doći do skrivene sobe koju mogu otvoriti samo malom piramidom?

Darko

LBA 2

1. Kako riješiti treći zadatak koji mi je zadao čarobnjak?
2. Kako izliječiti svog dinosaura?

LBA 2

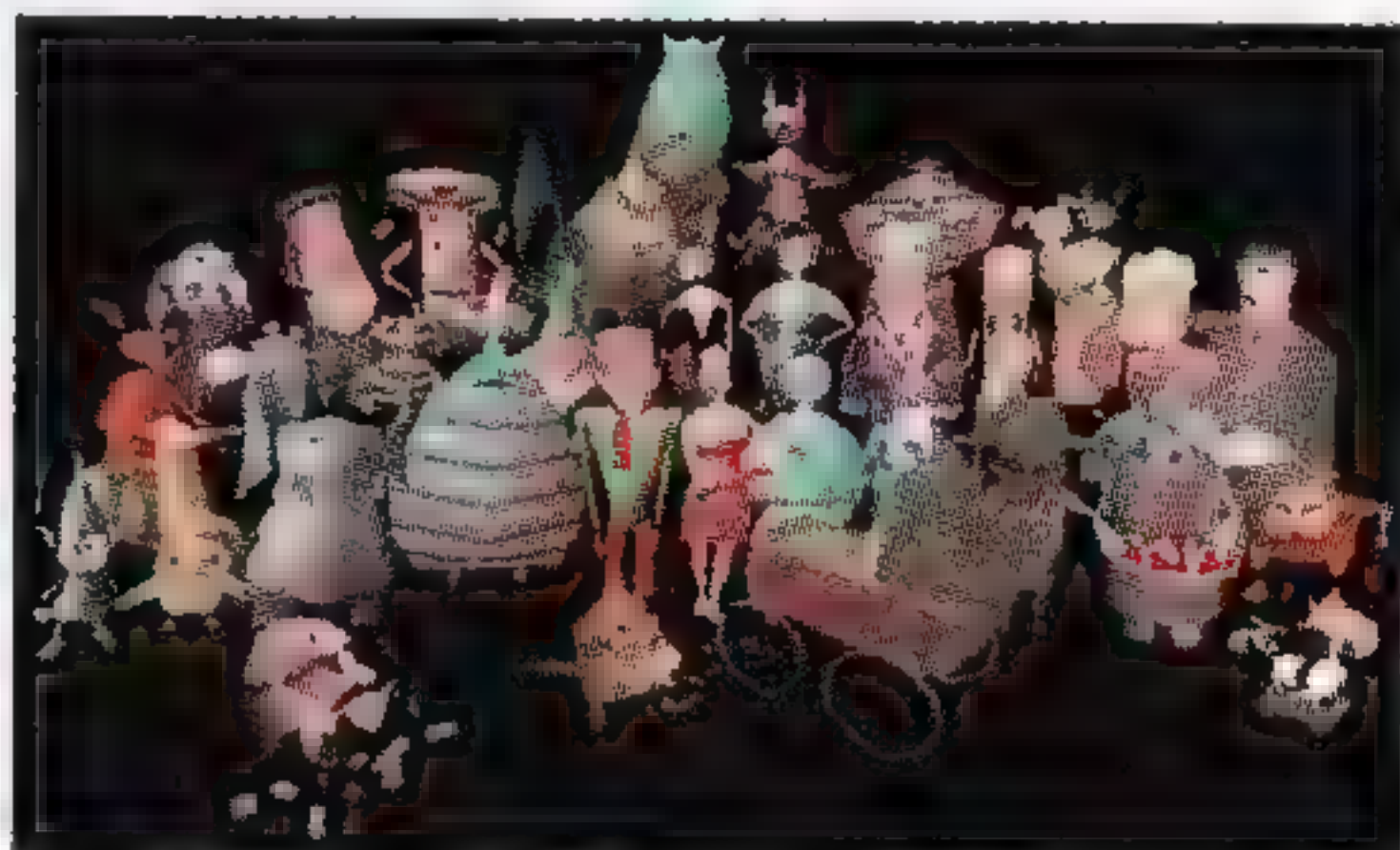
U LBA2 došao sam zajedno s Baldinom u njegovoj letjelici na planet Zeelich, no nestalo nam je benzina i srušili smo se na mali otočić u blizini grada Otringal. Za popravak letjelice potrebno je gorivo (gazogem) kojeg ima u rafineriji na otoku Francos. Došao sam na otok, ali kako ući u rafineriju i gdje je dizalo za spustiti se u under-gas?

LBA 2

Kako uzeti lopovu kišobran koji moram

vratiti derištu želim li saznati kako izliječiti mog dynoflyja?

Renato



The Riddle of Master Lu

U carevoj sam grobnici, ne znam kako prijeći neučvršćeni most. Uspio sam Mei Chen prevesti preko, ali ne znam kako to učiniti i s Ripleyem. Imam farmerovu lopatu i dva štita.

Ivan

Tomb Raider 2

Na trećem nivou (Bartolli's hideout) sam zaglavio, ne mogu otvoriti vrata kraj razbijenih prozora u bazenu. Očajan sam, pomozite mi!

Milan.Krunic@zg.tel.hr



Congo

Došao sam do vratiju u koja treba staviti 6 kugli. Imam sve te kugle, ali mi problem pravi gorila Đ jer me uvijek ubije. Imam streljivo za neakva oružja koja su vani, ali čim ga stavim u njih, ona počnu pucati prema meni i uvijek me ubiju. Oružjem bih trebao ubiti gorilu ali ne znam kako.

krunoslav.mikic@vt.tel.hr

Claw

Dragi Hackeri ! Veliki sam obožavatelj vašeg časopisa i redovito ga čitam. Imam jedan mali problem u igri Claw. Kad god dođem La Rauxu (drugi nivo), on me sredi. Ako postoji neka caka kojom bih ga mogao srediti, molim vas, recite mi je.

Lujo iz Splita, primaltr@alf.tel.hr

Poštovano uredništvo!

Molio bih vas šifre za Shadow Warrior 2 i Gabriel Knight 1: Sins of the fathers, ili neku web stranicu gdje mogu naći rješenje. Za GK1 sam našao na <http://members.tripod.com/~benjaminl/gabriel.txt>, ali nešto ne radi, rješenja ne valjaju. Unaprijed hvala!

Krešo, vfijacko@os.tel.hr

X-Com 3

Kako u Xcom 3 ukrati vojnike u leteći brod? Kako u Xcom 3 uzeti srušeni UFO i šta trebam imati?

marko.karninc@ri.tel.hr

X-Com 3

Imam veliki problem. Nikako ne mogu ukrati agente u vozila iako imam passinger modul te ne mogu istražiti nijedan UFO (kako ih zauzeti?).

darko.rapcan@vk.tel.hr

Duke Nukem 3D Atomic Pack

DNAMMO	maksimalno streljiva
DNVIEW	pogled na Duka par koraka iza njega
DNWEAPONS	sva oružja
DNUNLOCK	otključava sva vrata
DNITEMS	svi predmeti, ključevi, itd.
DNHYPER	stereoidi
DNENDING	kraj epizode
DNCASHEMAN	Duke baca novac oko
DNGODLY	God mod
DNUNGODLY	isključenje God mod
DNWARP	prebacuje vas na neku drugu epizodu ili nivo
DNSCOTTY	prebacuje vas na neku drugu epizodu ili nivo

Oddworld (PSX)

Na izborniku Options držite R1 i pritisnite dolje, desno, lijevo, desno, kvadrat, 0, kvadrat, trokut, 0, kvadrat, desno, lijevo i dobit ćete pristup do šifri za nivoe. Ako poželite pogledati bilo koji filmić, na Options izborniku držite R1 i pritisnite gore, lijevo, desno, kvadrat, 0, trokut, kvadrat, desno, lijevo, gore, desno.

Jedi Knight

Tijekom igre pritisnite T i otipkajte:

JEDIWANNABE x (x=0 ili 1)	uključuje/isključuje neranjivost
RED5	sva oružja
WAMPRAT	svi predmeti
THEREISNOTRY	warp na sljedeći nivo
DEEZNUTS	povećava razinu vaše sile
ERIAMJH	uključuje letenje
WHITEFLAG x (x = 0 ili 1)	uključuje/isključuje neprijateljsku AI
YODAJAMMIES	daje vam još energije za silu
RACCOONKING	daje vam mogućnosti sile za bilo koju stranu
IMAYODA	maksimalne mogućnosti sile za dobru stranu
SITHLORD	maksimalne mogućnosti sile za zlu stranu
5858LVR	kompletna mapa
SLOWMO x (x = 0 ili 1)	uključuje/isključuje slow motion

Ignition

Otipkajte sljedeće šifre na naslovnom ekranu:

SVINPOLE	mijenja kut pogleda kamere
SLASKTRATT	svi auti
SURMULE	sva staze
BANARNE	auti postaju veliki



Tomb Raider 2

Način na koji možete preskočiti određeni nivo. Pritisnite / da Lara upali baklju. Jedan korak naprijed, jedan korak natrag, okrenite se oko

sebe tri puta (tri puna kruga) i skočite naprijed. Ako želite sva oružja, pritisnite / da Lara upali baklju, jedan korak naprijed, jedan nazad, okrenite se oko sebe tri puta i skočite unazad.



Beasts and Bumpkins

Otipkajte kneelbeforeme i onda sljedeće šifre:

G	beskonačno zlata
CONTROL + F6	cijela mapa
0103	dobivate djecu

Blood

Tijekom igre pritisnite "T" i utipkajte:

MPKFA	neranjivost
I WANNA BE LIKE KEVIN	neranjivost
CAPINMYASS	neranjivost
NOCAPINMYASS	isključuje neranjivost
VOORHEES	neranjivost na kraće vrijeme
SPORK	zdravlje 200
COUSTEAU	zdravlje 200
LARACROFT	sva oružja i bezgranična municija
HONGKONG	sva oružja i bezgranična municija
IDAHO	sva oružja i municija
BUNZ	sva oružja, municija i dvostruka oružja
TEQUILA	dvostruka oružja
ONERING	nevidljivost
MONTANA	svi predmeti
SACHEL	svi predmeti
GRISWOLD	potpuni oklop
KEYMASTER	svi ključevi
GOONIES	pokazuje vam cijelu mapu
SPIELBERG	preskačete nivo
MARIO	preskačete nivo
CALGON	preskačete nivo
FUNKYSHOES	super skok
EDMARK	samopovrijeđivanje
KEVORKIAN	samoubojstvo

Blood Omen: Legacy of Kain

Tijekom igre izvedite sljedeće pokrete:

desno, desno, napad, akcija, gore,	
dolje, desno, lijevo	magija
gore, desno, napad, akcija, gore,	
dolje, desno, lijevo	zdravlje

Dark Angel

Otipkajte sljedeće šifre na naslovnom ekranu kada Azrael kaže: "Dark Angel":

SHIFT+G	God mod (neograničena municija i zdravlje)
SHIFT+I	kompletna inventarij
SHIFT+P	sva super moći

Eradicator

\RAGAMUFFIN	neranjivost
\ARMS	svo oružje i municija

\GIFT	sva predmeti u inventariju
\DIG	možete prolaziti kroz zidove
\OVERDRIVE	super punjenje za oružje
\VICI	kraj nivoa
\AIMOVE	zamrzava protivnike
\DUNHOUR	ubija sve neprijatelje
\POED	nema gravitacije

Machine Hunter

Kao password utipkajte ???HOST

Heroes of Might and Magic 2

32167	dobijate pet crnih zmajeva
8675309	otkriva cijelu kartu
911	trenutačna pobjeda
1313	trenutačan poraz
123456789	vašoj vojsci daje sreću

Imperium Galactica

Pritisnite (i držite) lijevi SHIFT i otipkajte KAROLY. Sada možete rabiti sljedeće tipke	
C	daje vam sve koloniste i izume
C	(drugi put) isto ali za planete
V	100000 kredita
5,6,7,8,9	promocija po rankovima



Theme Hospital

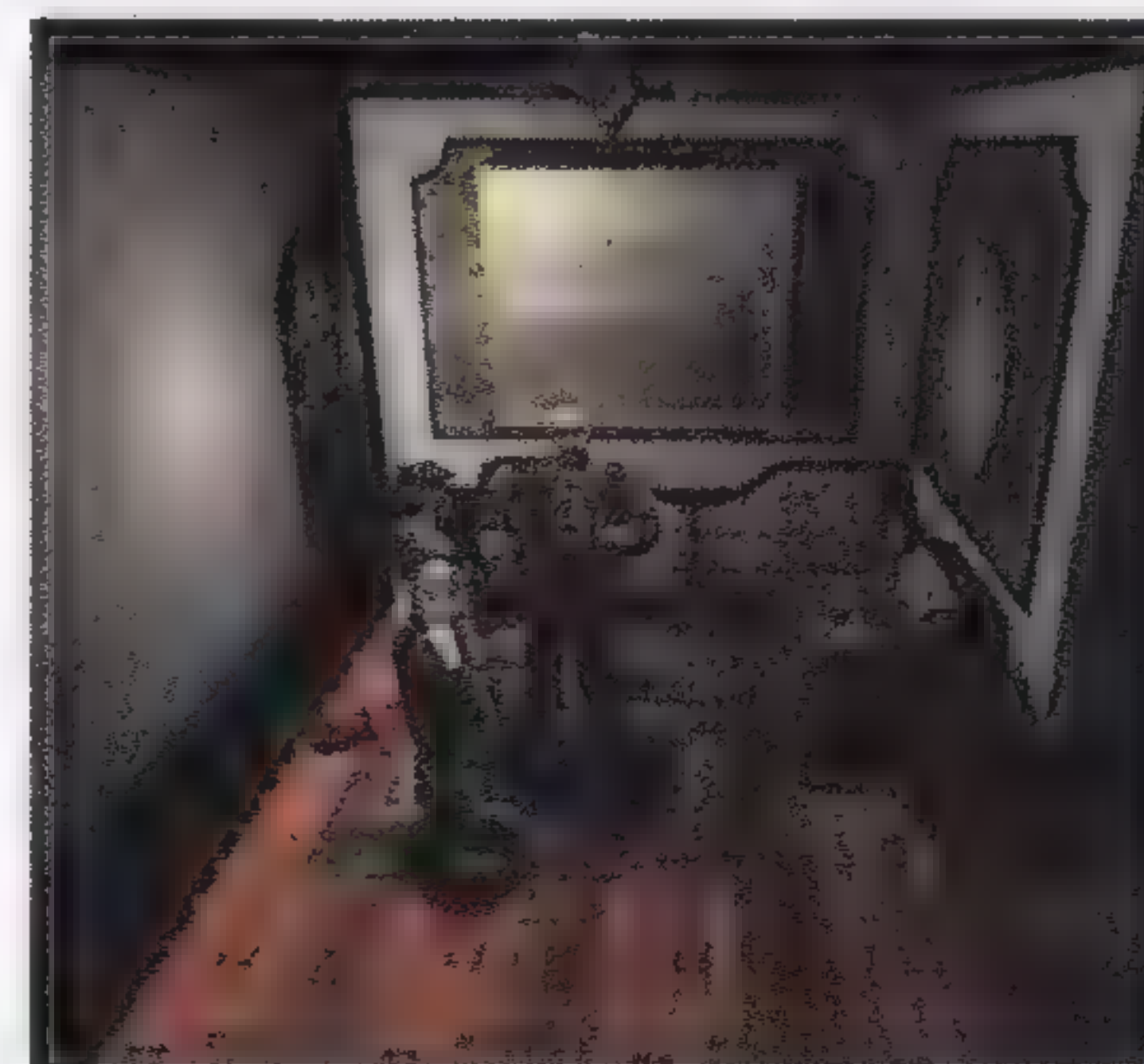
Da biste mogli rabiti sljedeće kodove, na faks stroju otipkajte 24328 i pritisnite zelenu tipku. Vratite se na ekran s pogledom na bolnicu i:

SHIFT+ C	daje vam 10000\$
CONTROL + C	sva ste istražili
CONTROL + M	prebacuje vas na kraj mjeseca
CONTROL + Y	prebacuje vas na kraj godine
SHIFT + CONTROL + C	dobivate sve

Resident Evil

Prvo pokupite pištolj (ako igrate kao Jill, to ne morate jer ga već imate). Snimate poziciju, izadite iz i, pomoću nekog hex editora, otvorite datoteku savedat.1 u direktoriju RE. Potražite lokaciju 00000320 i hex kod 020f promijenite u:

02ff	beskonačno streljiva za odabrano oružje
03ff	sačmarica s beskonačno streljiva



04ff	kolt Python
06ff	bacač plamena
07ff	bazuka
0aff	lanser raketa

Nakon izmjena snimate datoteku, pokrenite igru i učitajte promijenjenu poziciju.

Pacific General

Igru startajte s PACGEN / HON-DARULES. Na lijevoj strani ekrana naći ćete editor za postrojbe.

Machine Hunter

Utipkajte ???HOST??? kao šifru i dobit ćete mogućnosti varanja.

Constructor

Ako ste skupili previše crnih točaka od gradskog vijeća, evo načina da ih se riješite. Napravite kuću nivoa dva i uselite punkere u nju. Nakon nekog vremena početak će se žaliti na previsku rentu pa ćete dobiti crne točke ako im je drastično ne smanjite. To i učinite, dobit ćete bijele točke. To ponavljajte sve dok ne budete čisti od crnih točaka. Sada možete s tim nastaviti pa onda bijele točke zamijeniti za novac (100 točaka za 10000\$) ili im udovoljiti za smanjenje rente, ili ih zamijeniti s drugim stanarima ili im dati da imaju djecu.

Birthright

Ako vam zatreba novaca, iskušajte sljedeću metodu: pritisnite F3 i otipkajte SYNCASH.

Fatal Racing

Utipkajte sljedeće kodove kao svoje ime:

LOVEBUN, MAYTE, TINKLE, SUICYCO, 2X4B523P	tajni auti
FORMULA 1	imate pristup autima drugog niva
SUPERMAN	mod za uništenje
DR DEATH	neranjivi ljudski auti
GOLDBOY	premier kup
MREPRISE	bonus kup
CUP WON	kraj
I WON	pobjeđujete trku
ROLL EM	krediti
DUEL	opasniji protivnici
TOPTUNES	drugačija glazba
CINEMA	widescreen mod
REMOVE	uklanja efekte šifri
TACHYONS	ubrzava igru
YOTRACE	povećava veličinu staze

X-Com: Apocalypse

Mala pomoć ako imate problema s novcem. Učitajte neku vašu poziciju (koja nije borba) u neki hex editor. Pronađite lokaciju 33d40 i utipkajte FF FF FF. Sada imate 16,7 miliona kredita.



HACKER CLUB

prvi
jedini **KLUB**
koji
nagrađuje!!!

NAPOKON ZA PRETPLATNIKE!!!

Štovani klubovci,

HACKER je i ovoga puta odlučio iznenaditi svoje čitatelje i kao što se vidi po velikom broju vaših pitanja i telefonskih poziva nismo pogriješili. Zbog izuzetnog zanimanja i stalnih upita koji stižu na adresu i putem telefona, razrješavamo veliku Hackerovu tajnu. O čemu se radi?

HACKER CLUB je namijenjen SVIM pretplatnicima časopisa Hacker (dakle, ponavljamo još jednom, nije bitno da li ste stari ili novopečeni pretplatnik!). Pretplata se kao i dosad vrši putem kupona, narudžbom putem telefona, faksom ili e-mailom. Nakon primitka vaše pretplate, svaki pretplatnik dobiva iskaznicu HACKER CLUBA i samo uz njeno predodjenje može steći pogodnosti kluba. Isto tako, ako ste pretplatnik a još vam na adresu nije stigla vaša članska iskaznica ne brinite se, nismo vas zaboravili; što zbog velikog broja članova a što zbog novogodišnjih blagdana, neki će od vas iskaznice dobiti tek krajem mjeseca. Pripremamo za vas iznenađenja i lijepe nagrade u SVAKOM broju Hackera ali vam isto tako omogućavamo da uz pomoć predodjenja naše članske iskaznice povoljnije kupite igre (ponegdje i drugu robu!) u trgovinama čije ćemo točne adrese objaviti već u sljedećem broju Hackera!!! Isto tako, brojni su upiti vezani za specijalno Hackerovo izdanje HACKER PLUS. Vrlo jednostavno, riječ je o posebnom, dodatnom izdanju časopisa kojeg već dugo i brižljivo pripremamo a koji će svojom koncepcijom dobro doći svim ljubiteljima igara i onima koji su željni "informacije više". To je naš poklon svim pretplatnicima, stiže vam na adresu i ponavljamo, niste pogriješili, riječ je o BESPLATNOM primjerku!!! Uostalom, čemu duljiti, ne moramo vam uvijek sve otkrivati unaprijed. Dobrodošli!!!

NAPOMENA: Zbog jednostavnije evidencije velikog broja vaših pretplata, molimo vas da prilikom uplate (na pošti ili banci) **obavezno** u rubrici "POZIV NA BROJ" upišete svoj JMBG i kopiju uplatnice pošaljete poštom ili faksom na adresu redakcije

u ovom broju nagrađuje slijedeće članove:



1 LJEVAR Mario Zagreb

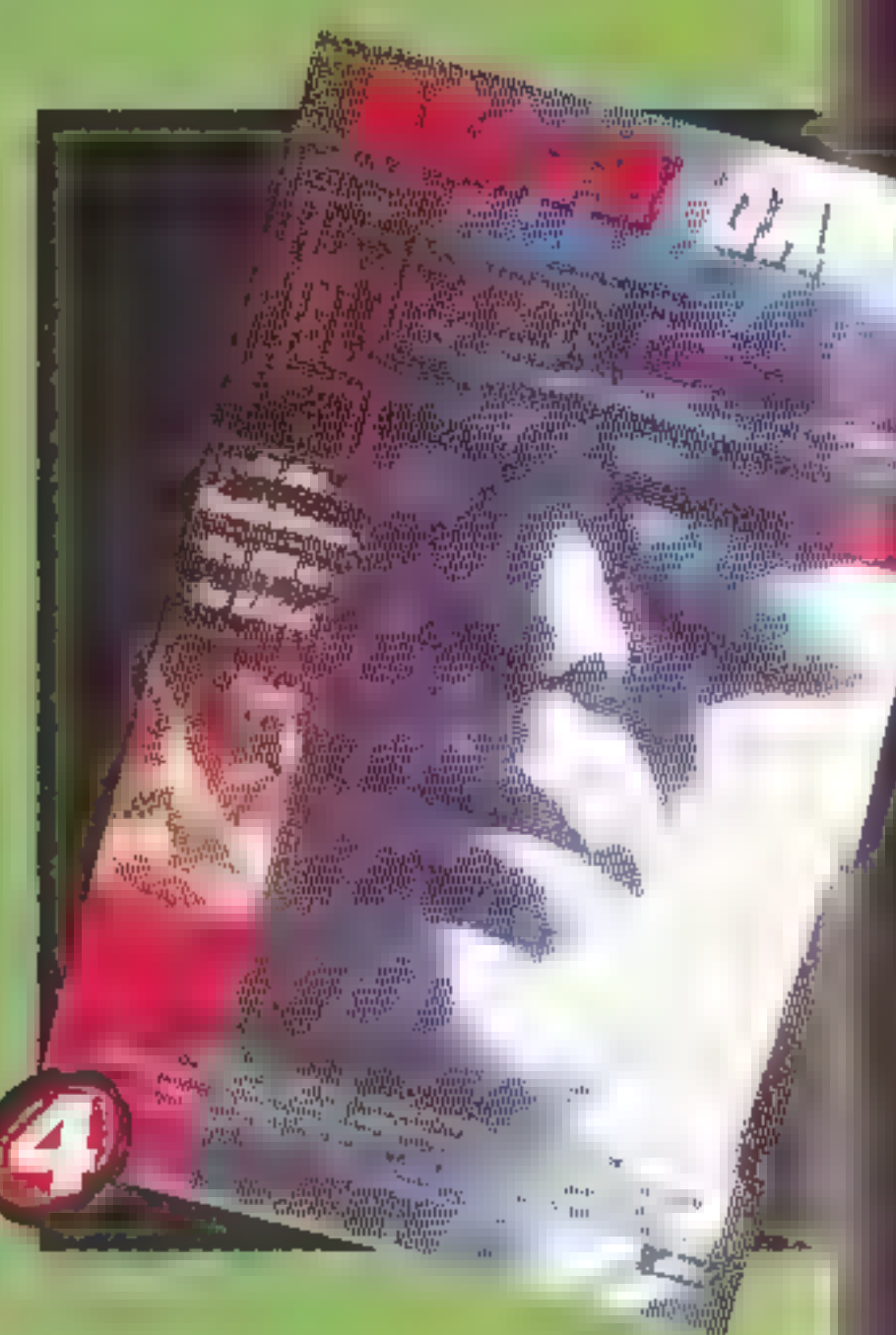


RADOŠEVIĆ Dario Gospić

2



3 CEBALO Đorđe Korčula

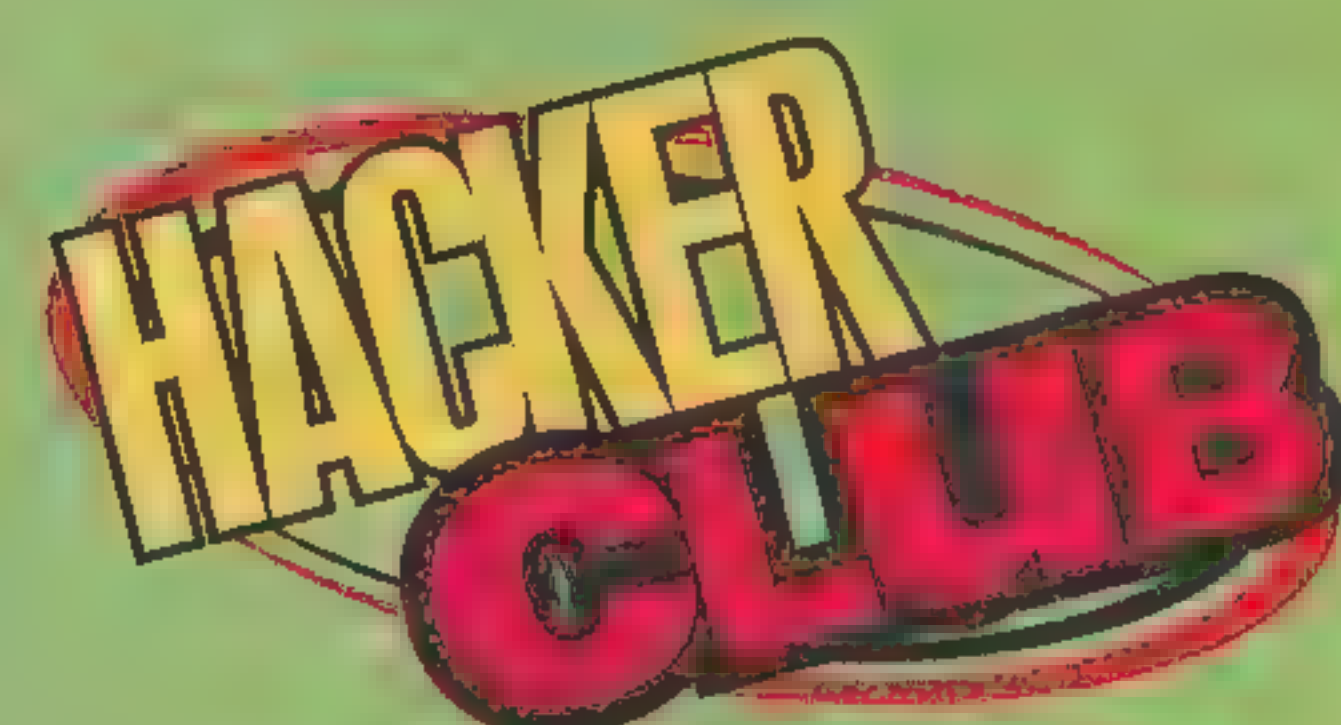


MARTINOVIĆ Marko Varaždin

4



5 JUKO Leo županja



zašto
postati **članom?**

- 1** zato jer štediš pri primitku svakog naručenog časopisa u pretplati
- 2** zato jer ti **HACKER** stiže izravno na adresu
- 3** zato jer dobivaš **HACKER** prije dolaska na kioske
- 4** zato jer ćeš dobivati BESPLATAN primjerak specijalnog Hackerovog izdanja **HACKER PLUS**
- 5** zato jer ti iskaznica **HACKER CLUB** osigurava popust pri kupnji originalnih igara u svim trgovinama čije ćemo adrese redovito objavljivati u časopisu
- 6** zato jer ćeš sudjelovati u brojnim nagradnim igrama samo za članove
- 7** zato jer ćeš doživjeti brojna ugodna iznenađenja

prvi
jedini **KLUB**
koji
nagrađuje!!!



ŠKALIĆ Marko Virovitica

6



7 BOGDAN Davor Stobreč

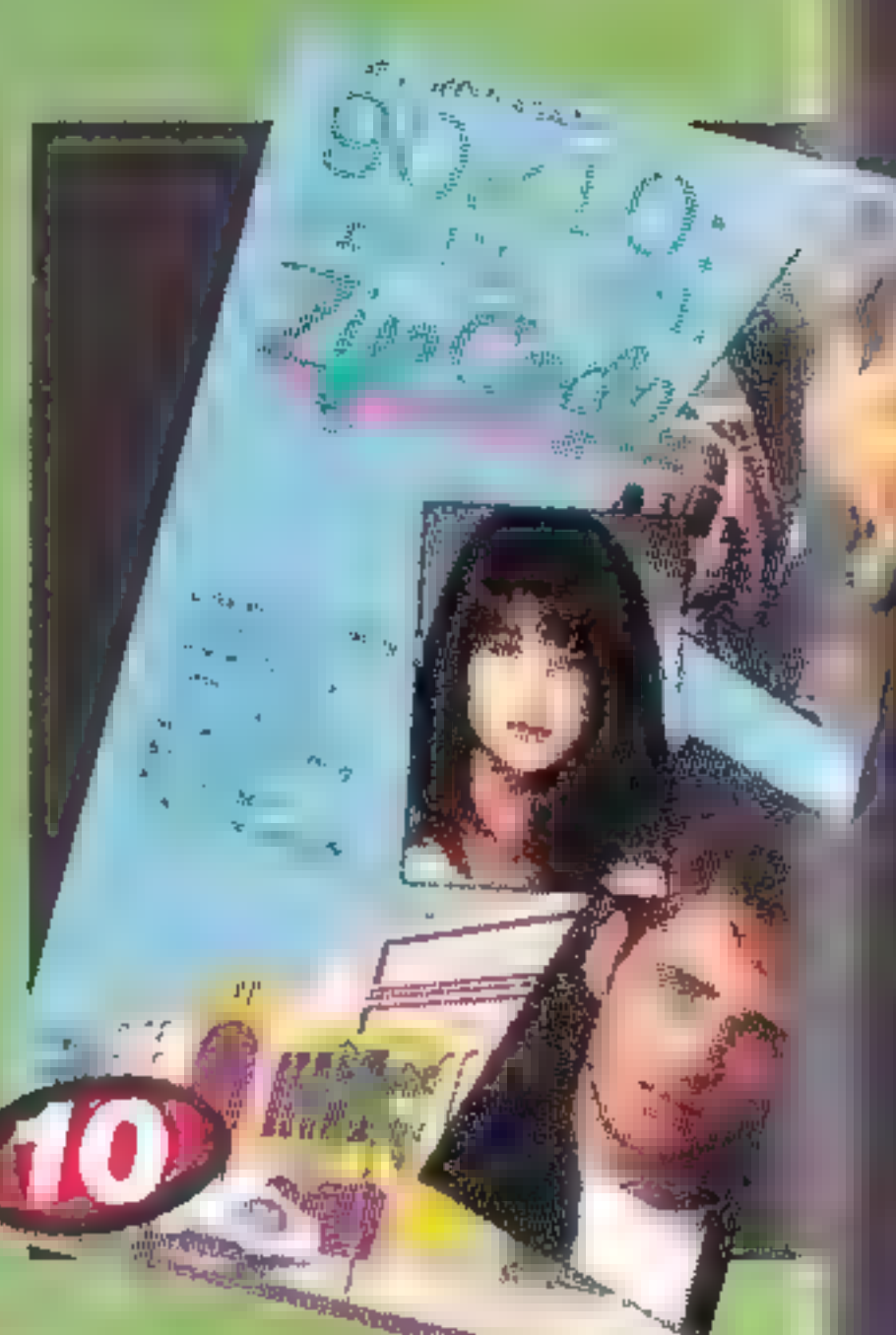


KOPIĆ Branimir Vinkovci

8



9 KARAN Andrej Rijeka



MALINOVIĆ Saša Osijek

10

HACKER CLUB je namijenjen **svim** pretplatnicima časopisa HACKER. **Svi** redovni pretplatnici na časopis **izravno** pristupaju članstvu HACKER CLUBA. Ukoliko se i vi želite pretplatiti, učinite to **odmah** slanjem ove narudžbenice, telefonskom narudžbom, faxom ili putem e -maila. Nakon primitka vaše pretplate, **svaki** član dobiva člansku iskaznicu HACKER CLUBA i samo uz njeno predodjenje može steći pogodnosti kluba.

USTEDITE PRETPLATOM!

ŽELIM SE PRETPLATITI NA ČASOPIS HACKER:

☐ nova pretplata ☐ produženje pretplate
(križićem označite željenu pretplatu)

☐ 6 brojeva ~~192~~ kn **-28%** = **138** kn
☐ 12 brojeva ~~384~~ kn **-41%** = **226** kn
☐ 16 brojeva ~~512~~ kn **-45%** = **281** kn
☐ 24 broja ~~768~~ kn **-50%** = **384** kn

Broj pretplata: _____ Uk. vrijednost: _____

Ime i prezime (ili naziv tvrtke): _____

Ulica i broj: _____

Pošta i grad: _____

Tel./fax.: _____

E-mail: _____

Plaćam:

☐ pouzećem pri primitku (uvećano za poštanske troškove)
☐ uplatom na ž.r. 30105-603-28346 (u banci ili pošti)
 (svrha doznake: pretplata na Hacker od _____ do _____ broja,
 primatelj Janus-lingua, Petrinjska 11/IV, Zagreb)
 Obavezno u rubrici "POZIV NA BROJ" upisati JMBG

Ukoliko Vam nedostaju neki od brojeva **HACKER**-a, možete ih naručiti po cijeni od **11** KN. (križićem označite željeni broj i naznačite koliko brojeva želite)



Ime i prezime: _____

Ulica i broj: _____

Pošta i grad: _____

Tel: _____

Plaćam:

☐ Pouzećem po primitku (poštanski troškovi **10** KN)
☐ Uplatom na žiro račun **30105-603-28436** (u banci ili pošti)
 (svrha doznake: **STARI BROJEVI**)
 Obavezno u rubrici "POZIV NA BROJ" upisati JMBG

Želim naručiti ☐ kom. "ENCIKLOPEDIJA IGARA"
po cijeni od 80 KN



Želim naručiti ☐ kom. "ENCIKLOPEDIJA IGARA 2"
po cijeni od 90 KN



Želim naručiti ☐ kom. "ENCIKLOPEDIJA IGARA" i
"ENCIKLOPEDIJA IGARA 2"
po cijeni od 138 KN



Uz "ENCIKLOPEDIJU IGARA" i "ENCIKLOPEDIJU IGARA2" i dobivate i 4 poklon diskete sa SHAREWARE igrama

Ime i prezime: _____

Ulica i broj: _____

Pošta i grad: _____

Tel: _____

Vlastoručni potpis: _____

Ukoliko Vam nedostaju neki od brojeva HACKER-a, možete ih naručiti po cijeni od 11 KN. (križićem označite željeni broj i naznačite koliko brojeva želite)

prvi koji nagrađuje!!!

ŠKALIĆ Marko Virovitica **6**



GALAPAGOS **7** BOGDAN Davor Stobreč



KOPIĆ Branimir Vinkovci **8**



KARAN Andrej Rijeka **9**



MALINOVIĆ Saša Osijek **10**



PC

Prodajem PC486DX4, 120 MHz, 16 MB RAM, 850 HDD, FDD 3.5, CD 6x Sound Blaster 16 + aktivni zvučnici, SVGA 14" Philips, miš, tipkovnica, programi i igre.

Filip, 01/67 23 00

Prodajem PC486/66 sa 20 MB RAM HDD, Quantum 500, mb, SB PRO, 4x CD ROM, 14" Philips Brilliance, 2x60W zvučnici, Microsoft, miš+podloga, Win 95, programi i igrice. Cijena po dogovoru.

Marko, 01/384 11 06

Prodajem matičnu ploču intel VX, procesor, AMD K5 P133 grafičko S3 trio 64 1 MB, CD, 8x, monitor Goldstar 14", 1024X768, odvojeno ili zajedno.

Josip, 047/34 111 65

Prodajem PC486dx2/80/24 MB RAM-a, Windows 95, monitorMicroScan/ADI,IMPRI monitor, 4xCD ROM, Sound Blaster 16 Pro, 25W zvučnici, DOS 6.3, S ĐVGA karticu Trident za 550 DM.

Mario, 01/57 07 79

Prodajem OC486dx2, 66MHz, 16 MBRAM, 24B HDD, 8xcd ROM, Windows 95, floppy 3.5 + igre za PC CD ROM: Police Quest 5 Swat i AH 64 Đ D Longbow. Cijena po dogovoru.

Berislav, 01/458 01 31

Prodajem AMD 486-dx4, 120 MHz, procesor sa matičnom pločom za 150 DEM; SVGA graf. Karticu, Cirricus Logic sa 1 MB video memorije za 30 DEM, Sound Blaster Audio Excel 16 za 50 DEM; Western Digital HDD 340 MB za 50 DEM i CD Dungeon Keeper za 100 kn.

Mario, 01/71 65 07

ostalo

Prodaja PC igara (NBA 98, NHL 98, Fifa 8, Monkey Island 3, Age of Empire... Rasprodaja PC programa, više od 300 naslova, stari, novi i najnoviji naslovi po povoljnim cijenama.

Krešo, 01/69 43 42

Prodajem PC CD igre Fifa 98, NBA 98, Ages of Empire, Total Annihilation, Championship manager 2 97/98, 688(I) Hunter/Killer, Captain Claw i još mnoge druge po 80 kn po CD-u.

Dražen, 033/55 18 67

Mijenjam kompletnu vrhunsku streličarsku opremu za jači Pentium.

Ivan, 040/81 70 81

CD Rom igre i pogrami, kućna kolekcija, od 9 kn nadalje.

Vlado, 044/62 66 24

Prodajem novi PSX, kontroler, memory card, n-pal konverter, igre C&C (2 CD-a) i Worms (1 CD) + demo CD sve za 450 DM; napomena: mogućnost slušanja glazbenih CD-a.

Siniša, 01/68 61 95

Kupujem dobro očuvane original igre: Diablo, Tomb Raider 1,2, Quake i Total Annihilation (sve na CD mediju i engleskom jeziku).

Miroslav, 021/61 18 76

Prodajem ili mijenjam (za Tomb Raider 1,2, može i kopija) igricu Star Wars Rebel Assault 2 Đ 2 CD-a (kopija). Cijena 110 kn.

Vladimir, 01/298 25 67

Rasprodajem kolekciju CD-a za PC Đ

hitovi po 60-80 kn (originali i kompilacije).

Zdravko, 040/33 77 16

Traxdata prazan medij vrhunske kvalitete 10 kom za 4.2 DM prodajem te PSX, novi neraspakiran za 320 DM.

Dubravko, 01/86 90 23

Prodajem kolekciju PC CD igara, preko 50 naslova po 50 kuna komad.

Jozo, 031/81 81 97

Prodajem originalne CD igre za PSX: Tomb Raider 2 (180 kn), MDK (160 kn), C&C (2 diska, 275 kn), Final Fantasy 7 (3 diska, 300 kn) The Lostworld (140 kn), Duke Nukem 3D (180 kn).

Antonio, 020/45 17 38

Prodajem CD ROM igre s uputama WWF WRESTLEMANIA, NFS2, Destruction Derby, AH-64 D Longbow, Rebel Assault 2. Prodajem Super Nintendo s igrama F Zero, Final Fight, Super Mario World, Street Fighter 2, Royal Rumble WWF, Bart Simpson's nightmare i američku verziju igre Spiderman po vrlo povoljnim cijenama. Može i posebno.

Hrvoje, 01/42 93 38

PC.CD igre prodajem Death Rally, Gene Wars, NBA '96, NBA'97, Fifa '97, Star Control 3, NFS, USNF '97, Flight Simulator za 70 kn/kom, Diablo, Dungeon Keeper, F1GP2, KKND, Larry 7, Lords of Realm 2, MDK, Redneck Rampage, NFS 2, Warcraft 2, X Comm 3, LBA2, Moto Racer, Dagerfall, Blood Omen, X Wing VS Tie, Die Hard Trilogy za 90 kn/kom, C&C i Outlaws za 150 kn/kom ili mijenjam za Total Annihilation, Hexen 2, Tomb Raider 2, Shadow Warrior, Dark Colony.

Mario, 048/82 58 83

Prodajem SEGA MEGA DRIVE 2 sa 2 joysticka i jednom igricom po povoljnoj cijeni.

Luka, 047/61 18 89

Prodajem kućnu kolekciju CD-a za PC (Tomb Raider 2, Quake 2, Total Annihilation, Fifa 98, NBA 98, Blade Runner, cijene 49 kn/CD.

Ivan, 043/23 19 76

Prodajem PC igre NFS 2, Flying Corps, Red Alert, Theme Hospital, Tomb Raider, Fifu 97, Road Rash za 90 kn.

Zvonimir, 031/60 15 75

Prodajem grafičku karticu miroCrystal 22SD (2 MB RAMA, S3 Trio 64, PCI) za 200 kn i CD ROM 6x Acer za 330 kn.

Mladen, 040/36 38 13

Prodajem rješenja i šifre za preko 650 igara za PC i Amigu. Sljem poštom.

Željko, 047/86 80 38

Prodajem CD ROM igre Creature Shock (2 CD-a 170 kn) i vs. Navy Fighters (1 CD 120 kn). Moguća i zamjena.

Alexander, 042/84 04 99

Prodajem original igre za PSX: Starwinder, NFL Game Day, Allied General, Porsche Challenge, Adidas Power Soccer 97, Air Combat, Formula 1, Formula 1 '97, D.Derby 2, Soulblade, Agent Armstrong Đ kom 140 kn. Prodajem i volan + pedale za PSX 500 kn. Prodajem i Super Game Boy 200 kn (nastavak pomoću kojeg se na Super Nintendo mogu igrati Game Boy igre.

Tomislav, 01/457 44 76, zvati iza 17h

Prodajem Nintendo 64 konzolu sa 2 joypada i 2 igrice (Super Mario 3d i Shadows of The Empire), sve novo.

Goran, 01/233 11 63

Prodajem konzole Nintendo, Super Nintendo, Nintendo 64 i Segu Master System s pratećom opremom, memory karticama i igrama.

Robert, 035/44 51 80

Povoljno prodajem originalne igre za PC: Buried in Time (avantura na 3 CD-a), Lost in Time 1,2 i Fade to Black. Može i zamjena za avanture Broken Sword, Blade Runner, Curse of Monkey Island, Tomb Raider...

Danijel, 042/43 836

Igre Tomb Raider i MDK prodajem ili mijenjam za Flying Corps.

Danko, 021/51 91 67

Prodajem Grand Prix 2 za 199 kn.

Danijel, 048/83 30 46, zvati radnim danom od 13 do 14 sati

Prodajem PC igre, kućna kolekcija (Diablo, Grand Prix 2, Fifa 98, NBA 98, Quake 2, Age of Empires...) po 80 kn.

Krešimir, 01/69 43 42

Prodajem ili mijenjam disketu MAR-SUPILAMI za Sega Mega Drive 2 za neku drugu.

Ivan, 01/33 89 12

Prodajem igr Privateer 2: The Darkeing za PC na 3 CD-a za 150 kn.

Tomislav, 01/66 00 416

PC CD igre prodajem: Timeshock! Propinball, Heroes of Might and Magic 2, Stonekeed, Time Commando, Time Gate, Lost in Time -Đ7' kn komad. Kupcu cijelog kompleta poklon CD Đ iznenadenje.

Josip, 01/88 00 93

Prodajem ove CD igre za PC: Fifa 96, Fifa 97, Monster Truck Madness, Shadow Warrior i Time Commando.

Aljoša, 031/17 25 78

Kupujem original CD Romove za PC: Destruction Derby i Age of Empires ili mijenjam za originale Propinball Timeshock, Flight Simulator 98 i Armored Fist 2.

Jozo, 020/33 148

Prodajem igricu na CD-u original Dungeon Keeper za 400 kn, samo jedanput igrana, ili mijenjam za X-Com 3 ili MDK.

Vedran, 01/200 41 58

Kupujem Sega Game Gear, nov, može s igricama ili dajem skije za Game Gear uz nadoplatu.

Vedran, 047/77 72 26

Prodajem konzole Nintendo 64, Sega Saturn i Sega Mega Drive sa igrama.

Ronald, 035/23 40 08

Prodajem Super Nintendo 16 bit sa svim priključcima i joystickom za 150 DEM. Prodajem Super Game Boy za 70 DEM. Prodajem i igrice za Super Nintendo:NBA Give'n'go, Super Mario All Stars, Micromachines 2, Super Mario Kart (50 DEM svaka), sve skoro novo.

Sandro, 051/51 88 34

Prodajem Sega Mega 2 16 bit sa deset originalnih igrica. U kompletu 800 kn, igrice pojedinačno 80 kn. Konzola + 1 igra 350 kn (Jurski

park, Asteriks, Merc, Lost Vikings, MC Donald....)

Ivan, 043/77 18 52

Prodajem original igr The Terminator: Future Shock na CD-u za 80 kn sa manualom.

Mario, 047/33 82 67

Prodajem igrice i programe za Amigu.

Goran, 01/384 29 38

CD igre: Eastern Front (Talonsoft), Fallout, Extreme Assault, Myth- The Fallen Lords, Comanche 3, Steel Panthers, povoljno prodajem.

Damir, 01/25 37 81

Prodajem Super Nintendo s jednim joystickom i 5 igrica (Ryan Giggs Soccer, Run Saber, Donkey Kong 2, Zekoslavne priče, KremenkoTSM) za 200 DEM ili mijenjam za 4 PC CD ROM igrice. Također prodajem Game Boy sa 3 igrice (Aladdin, Robocop vs Terminator, Super Mario Land) za 100 DEM ili mijenjam isto za PC igrice.

Mislav, 01/386 11 83, zvati iza 20 h

Prodajem PC CD-e Fifa 97, NBA 97, Encarta World Atlas 07, 50 kn PC igara po CD-u.

Mak, 01/33 52 20

Kupujem za PSX CD Tomb Raider 1 original i memory card.

Ivan, 021/61 39 49

Prodajem PC CD ROM igre DN3D, Blood 1CD/80kn, Quake, Redneck 1CD/80 kn, NBA Live 97, Diablo, Dungeon Keeper, KKND, FIFA 97, 80 kn/kom, Cyberia 2 (2 cd/130 kn).

Hrvoje, 01/21 21 94

Prodaje se Thrustmaster F22 pro zajedno sa ACM Thrustmaster Game Card za 1200 kn + poklon original CD ROM F22 Lightning 2.

Robert, 049/28 77 50

Prodajem PC igre X-Com:Apocalypse, Dungeon Keeper, Age of Empires po 80 kn i Curse of Monkey Island i Broken Sword 2 po 120 kn, CD ROM 6xSpeed za 150 kn.

Toni, 021/36 45 77

Prodajem igre za PSX: Formula 1 '97 za 300 kn, Tekken za 150 kn, X2 za 150 kn te Znakovu knjigu Računala sasvim jednostavno za 150 kn i još Broken Sword za 300 kn.

Robert, 052/43 42 81

Prodajem igre Phantasmagoria 1 (original 7 CD-a) za 200 kn, Witchaven (original) za 70 kn, Ecstatika 2 (full kopija), 60 kn.

Nikola, 042/21 44 09

Prodajem original igr Fifa 97 za 70 kn. Zvati poslije 20 h.

Ivica, 022/33 54 14

Mijenjam igrice za Nintendo 64.

Boris, 023/43 58 83

Prodajem original CD ROM igre Fifa 98 za 250 kn i strategiju Total Annihilation za 250 kn.

Kristijan, 042/68 35 39

Mijenjam PC orginale: Mechwarrior 2, Jack Nicklaus 4, Return to Zork, Screamer 2, Sim city 2000(Network Edition)Star Trek:Judgement Rites... Prodajem povoljno i Sega Mega Drive 2 sa 2 Joypada i 1 igrom.

052/442-034 Denis

MALE ŠKOLA RAČUNALA

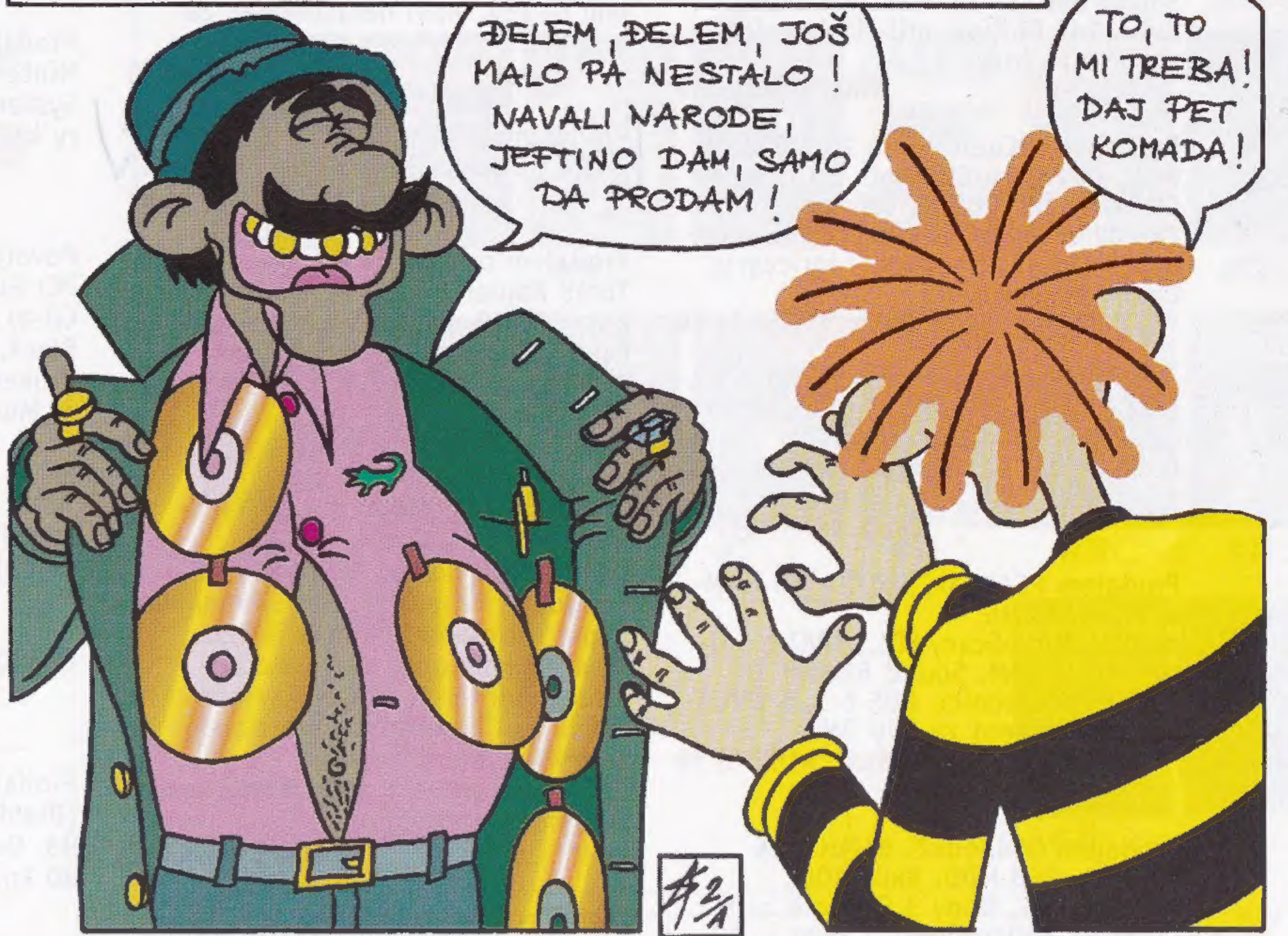
CD-ROM

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ

UKOLIKO SE VIŠE NE SNALAZITE U GOMILI DISKETA...



... RJEŠENJE VAŠIH PROBLEMA NAZIVA SE CD-ROM.



SPECIJALNI UREĐAJI, PEKAČI, OMOGUĆUJU PISANJE PO CD-ROMU.



SUVREMENI CD-ROM POGONI ČITAJU DISKOVE VELIKOM BRZINOM.



OVO JE NEVJEROJATNO!

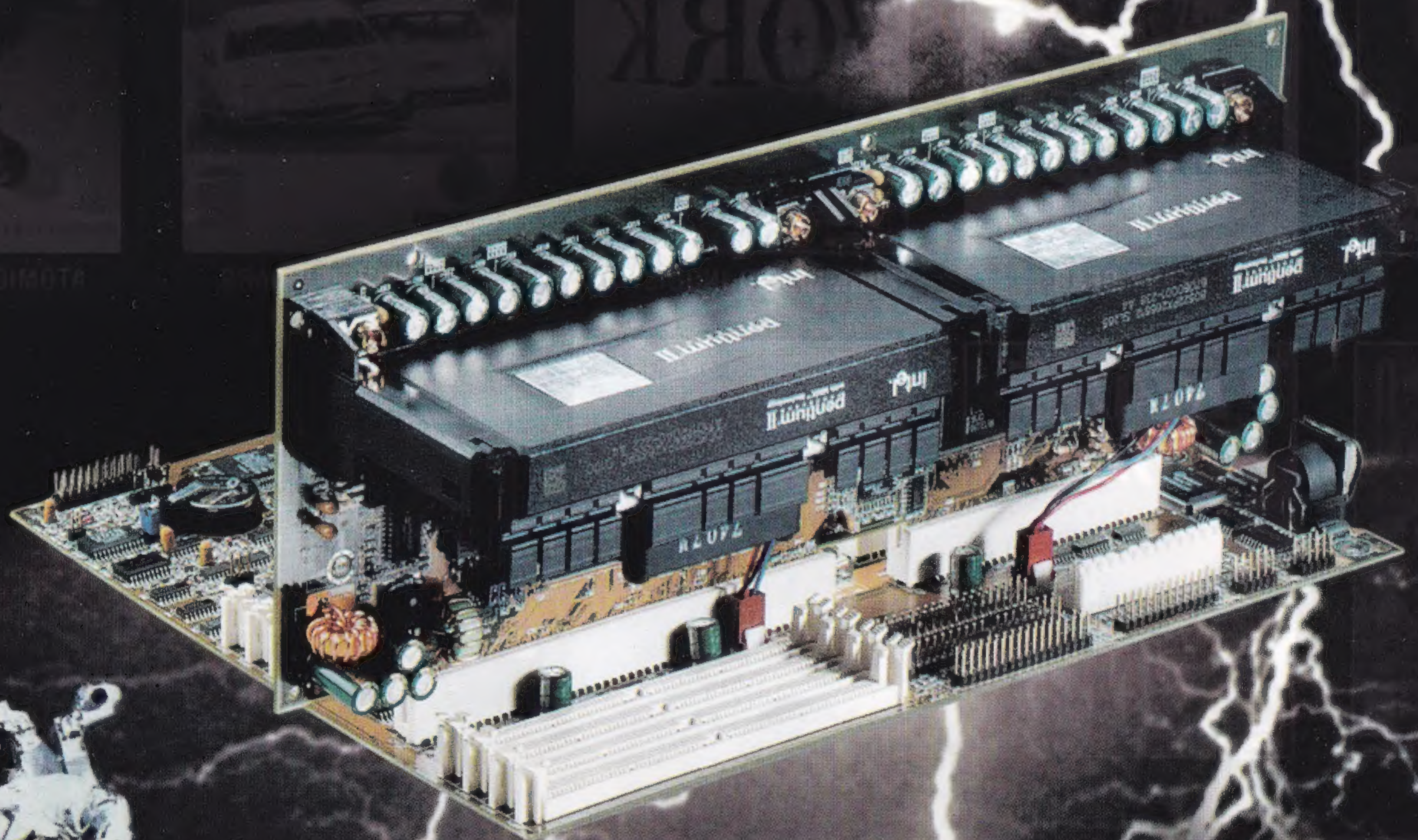


DOBAR DAN, GOSPODINE! ZANEMARILI STE OGRANIČENJE BRZINE, NISTE BILI VEZANI NI POČEŠLJANI I NISTE MI MAHNULI. MORATE NAPUHATI OVAJ LIJEPI ŽUTI BALON!



SINGLE/DUAL PENTIUM II

ASUS



**LX AGP set , ULTRA SCSI ADAPTEC , ATX
SMART TX MAINBOARDS SERIES**



AGP GRAFIČKI I VIDEO AKCELERATORI



[http: www.tel.hr/msan](http://www.tel.hr/msan) , E-mail: m-san@zg.tel.hr

INFORMATIČKI INŽENJERING d.o.o. 10 000 ZAGREB , SLUNJSKA 32 Tel./fax: ++385(0)1/323-257,326-177

ALGORITAM

MULTIMEDIA CENTAR

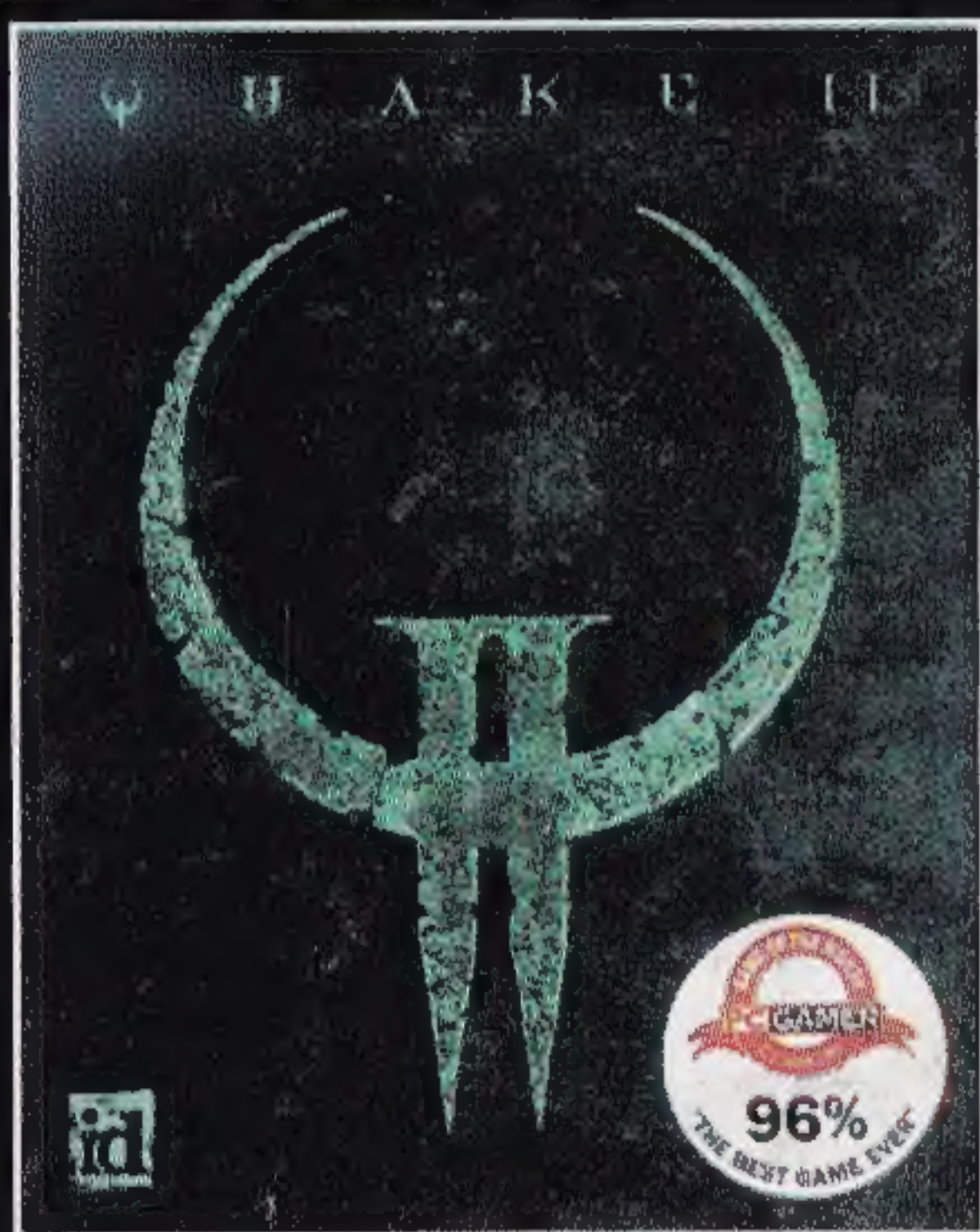


NAJNOVIJI HIT!!!

**KOMPLET OD 10 ORIGINALNIH
CD-ROMOVA**

Master of Orion II
SimCity 2000
Screamer 2
Mechwarrior
Broken Sword
Jagged Alliance: Deadly Games
Jack Nicklaus 4
iM1A2 Abrams
Atari Action Pack
Return to Zork

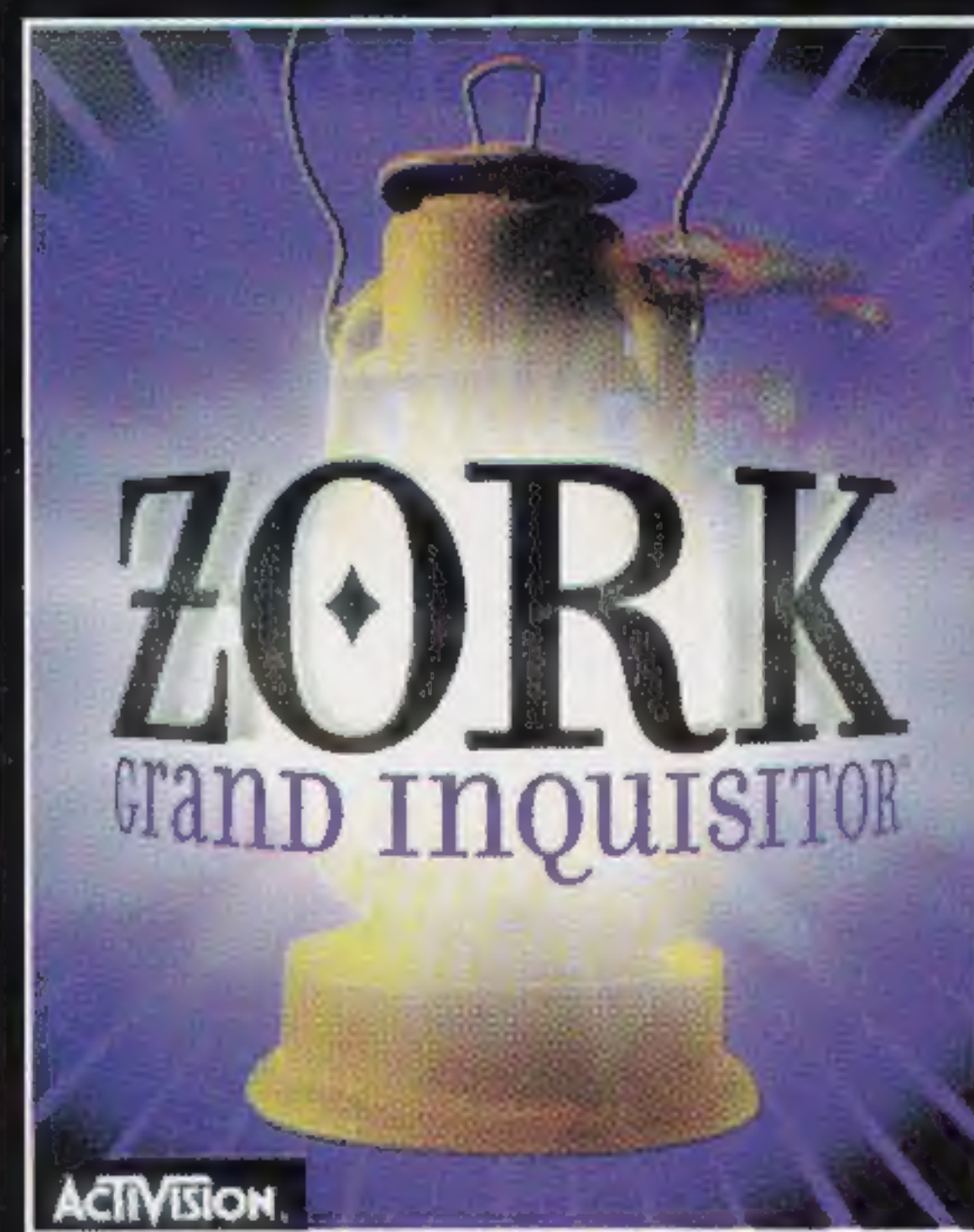
Narudžbenica u "Hackeru"!



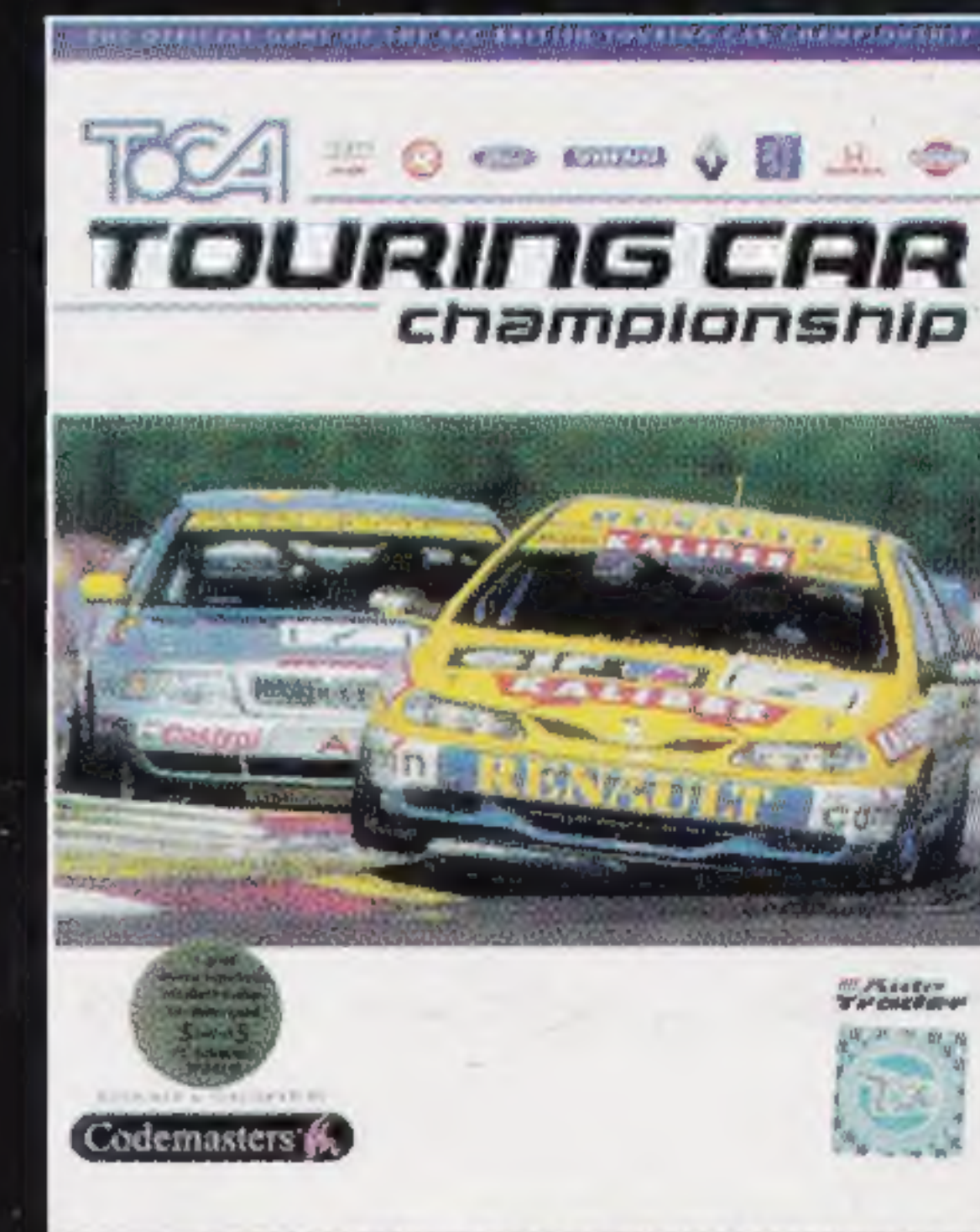
QUAKE II



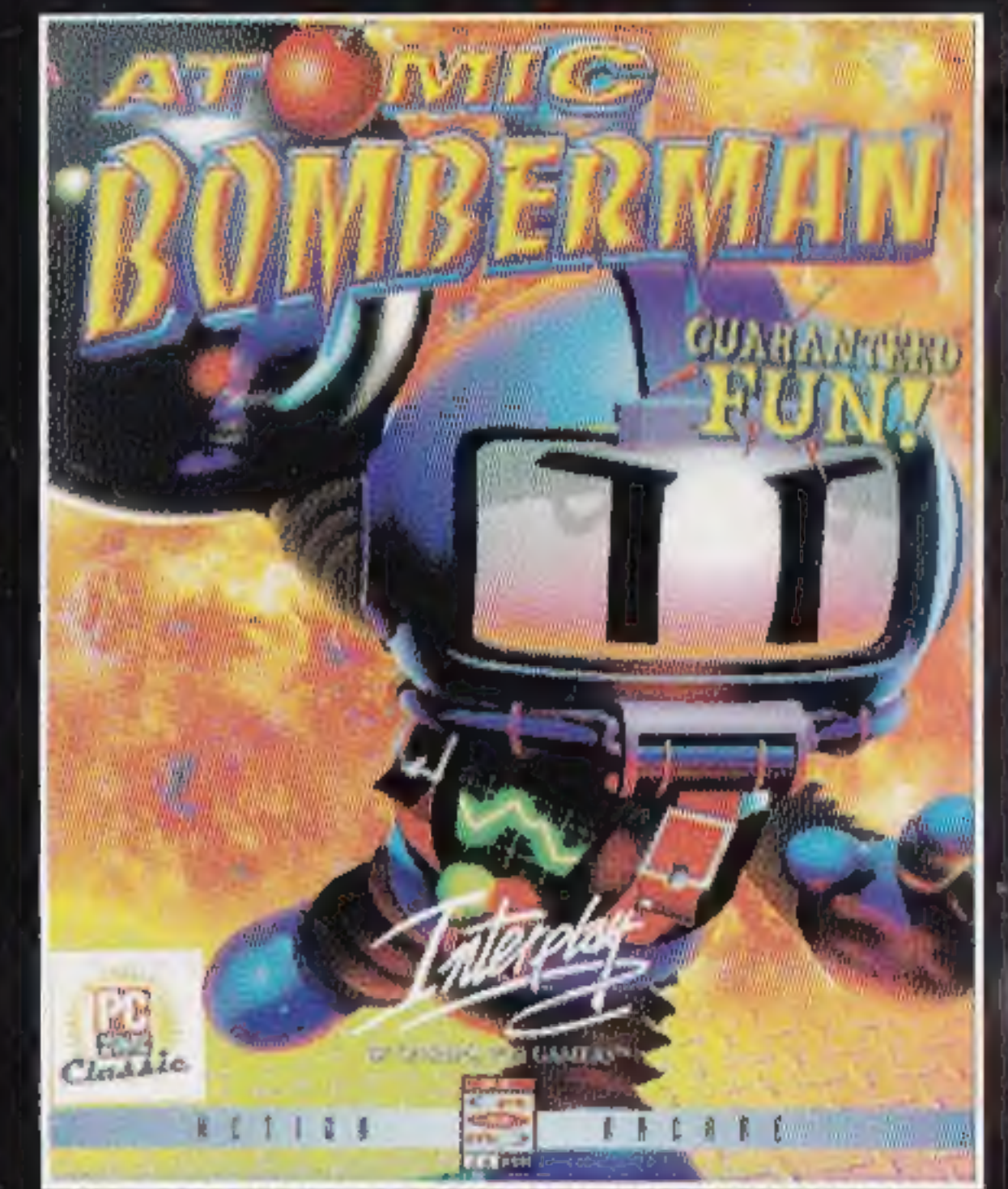
HEAVY GEAR



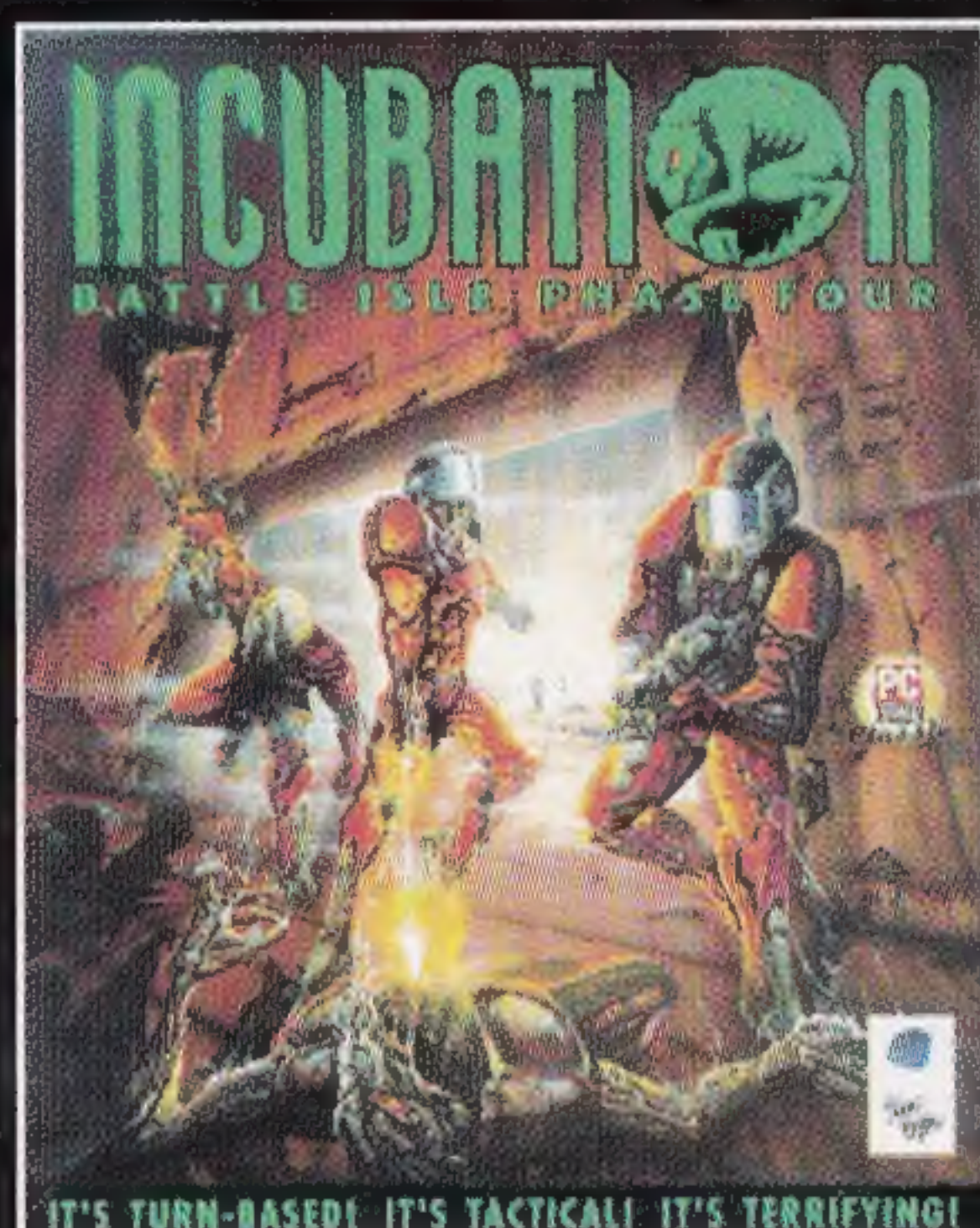
ZORK GRAND INQUISITOR



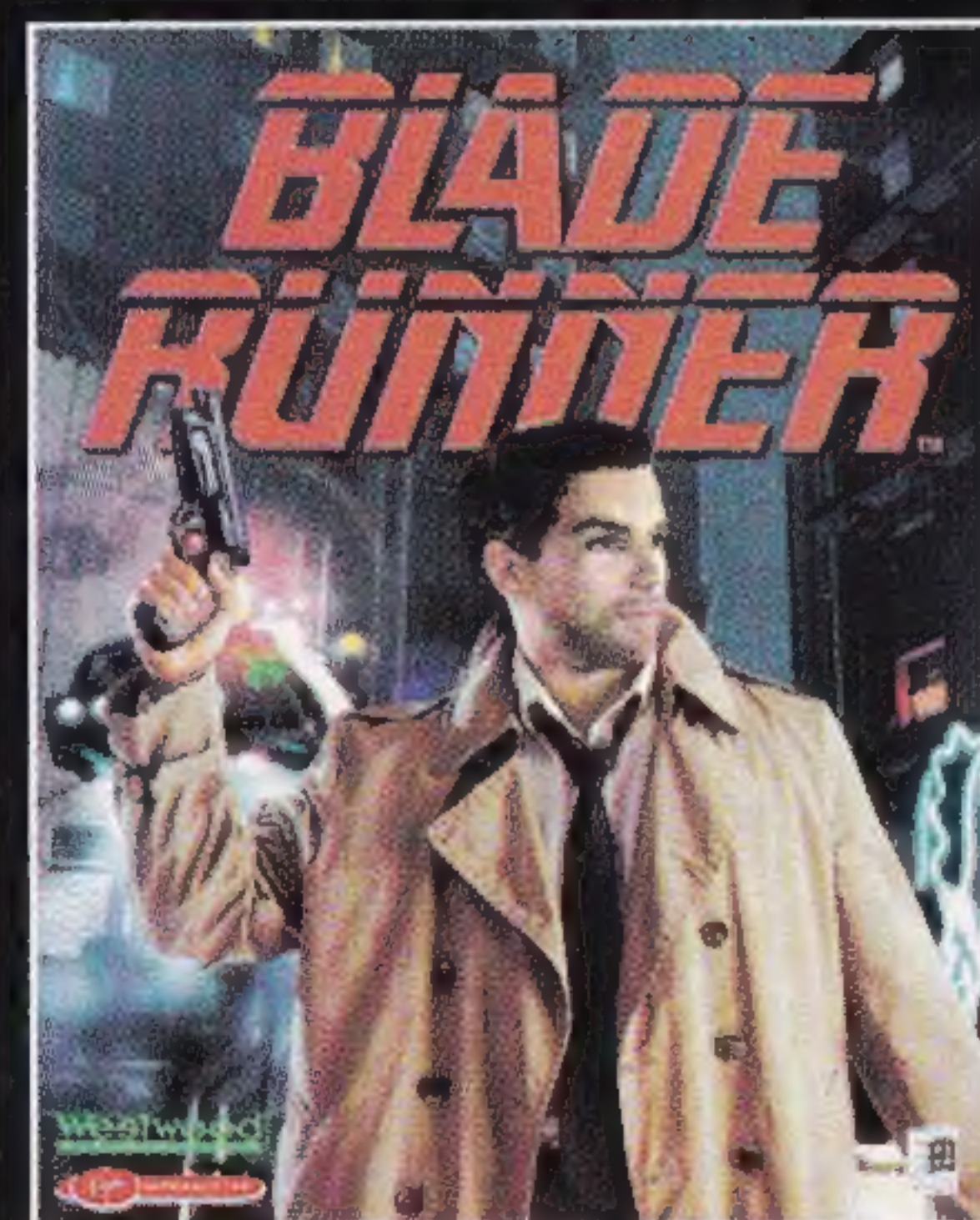
TOCA TOURING CARS



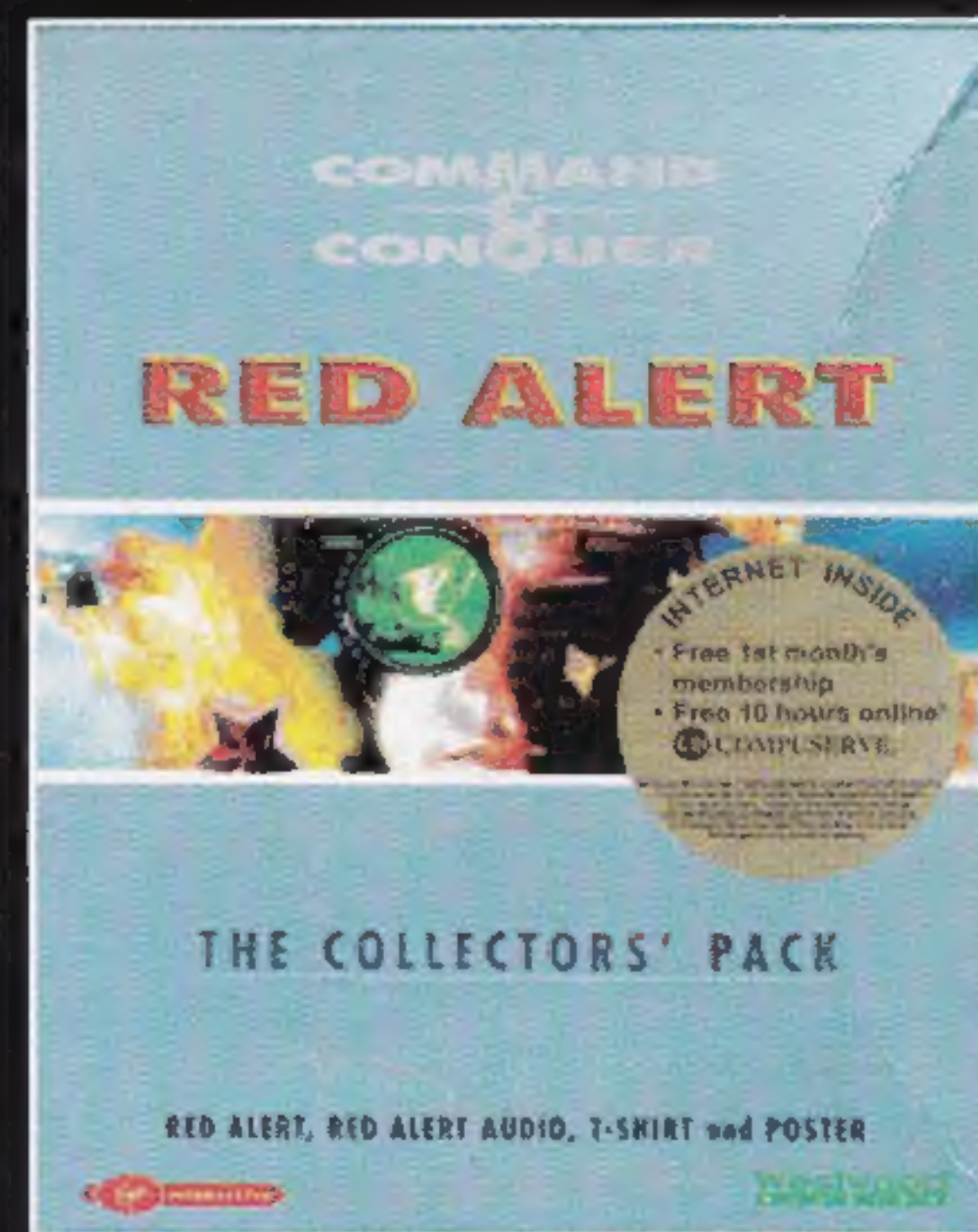
ATOMIC BOMBERMAN



INCUBATION



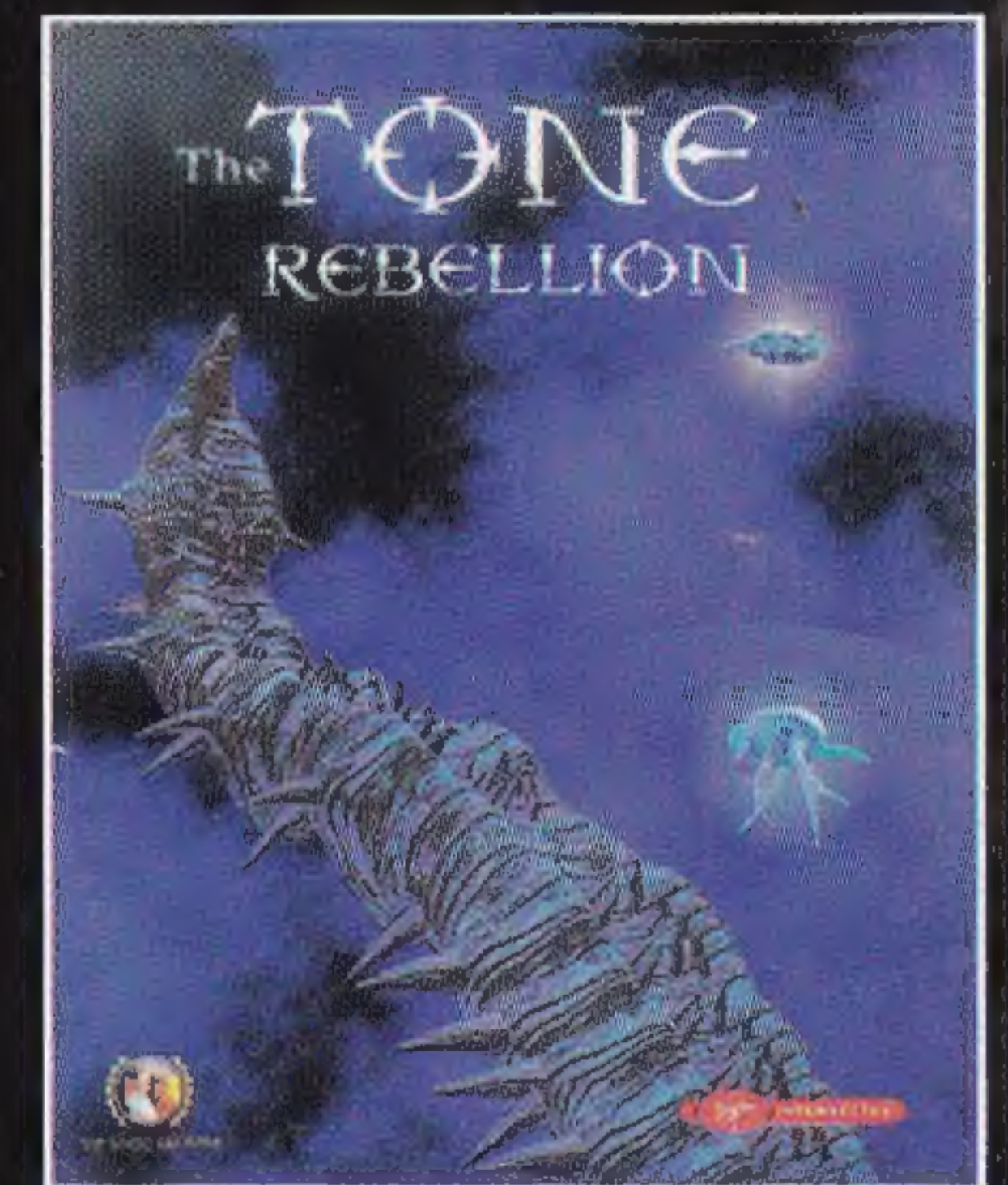
BLADE RUNNER



RED ALERT COLLECTION



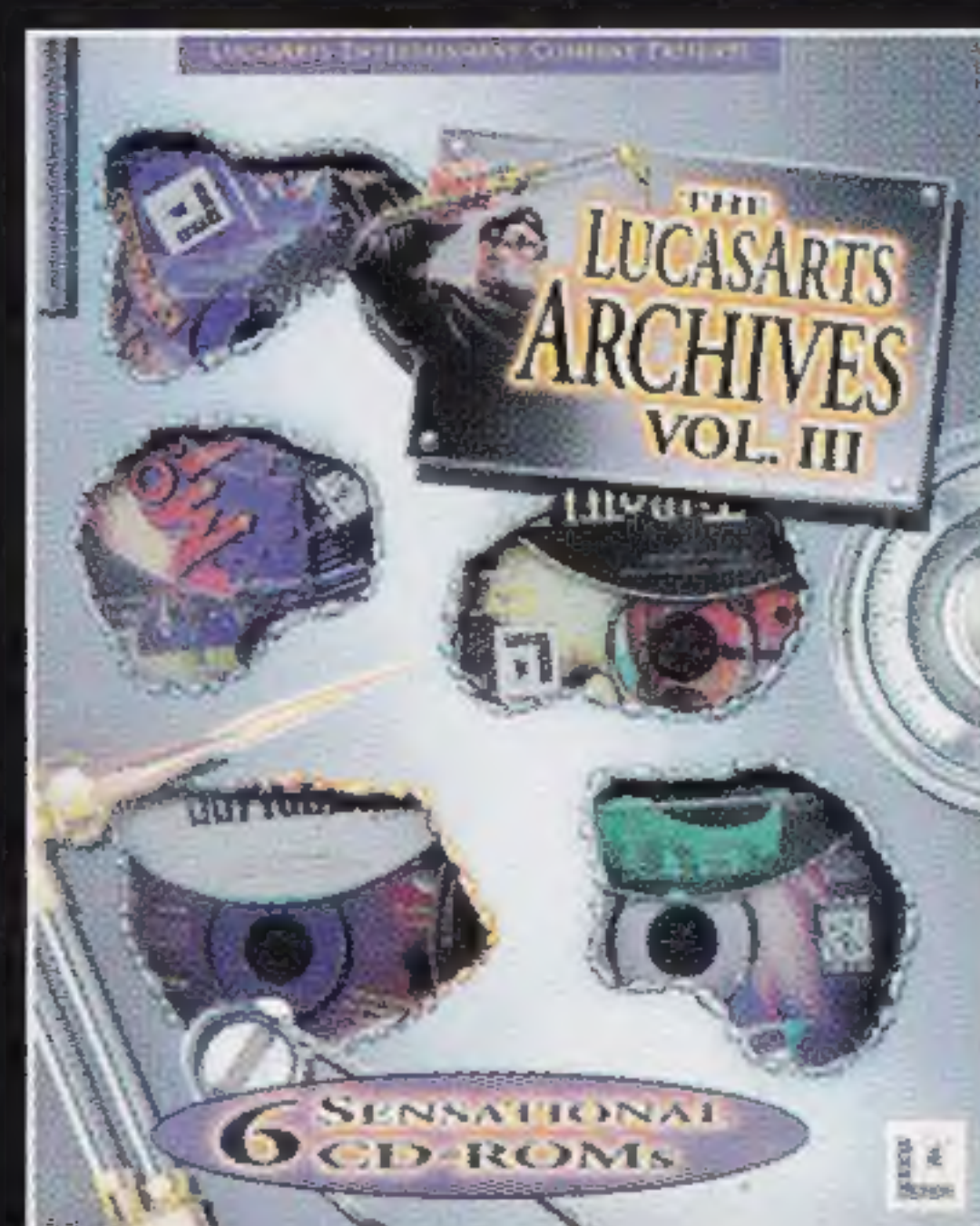
JOINT STRIKE FIGHTER



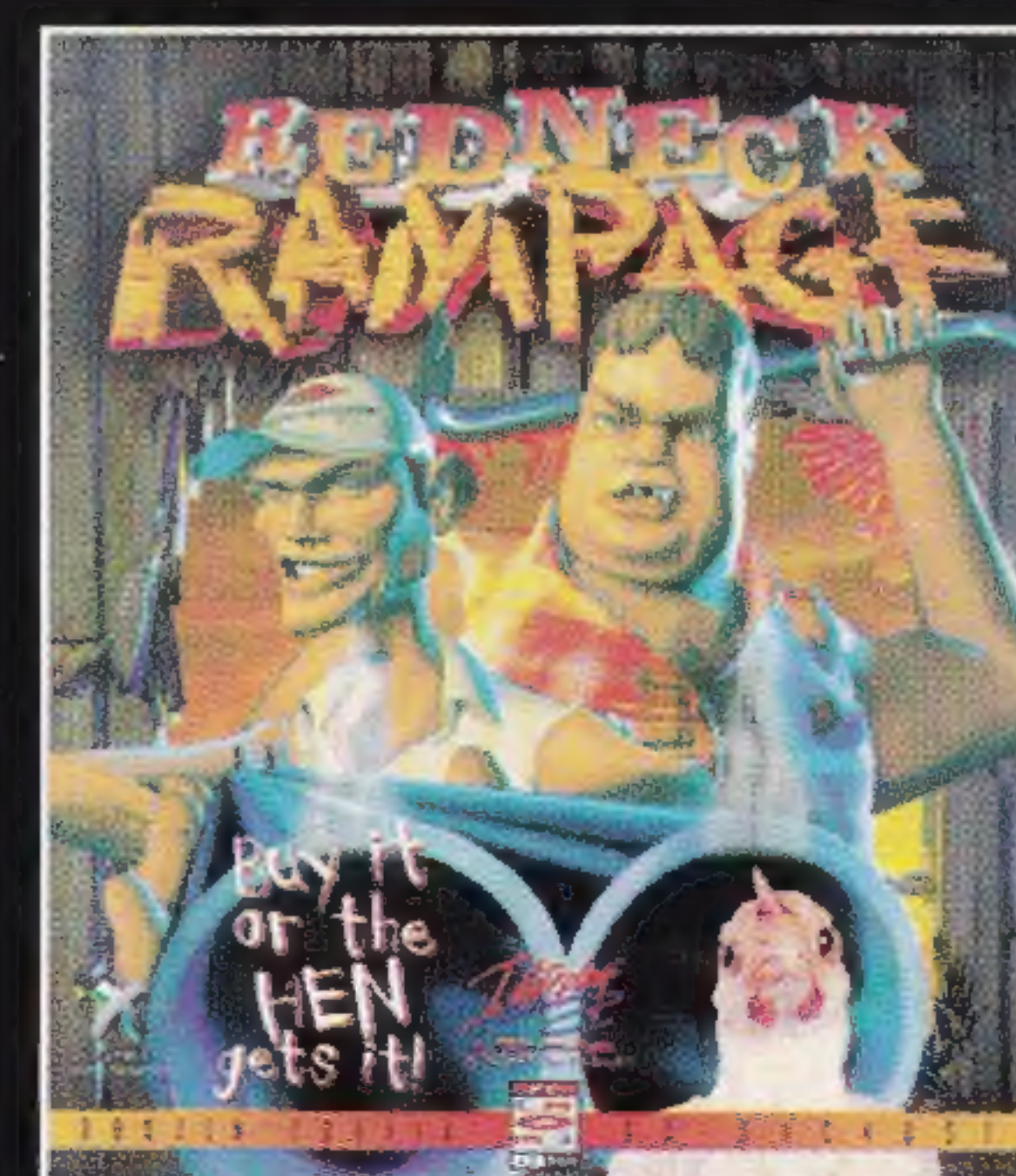
TONE REBELLION



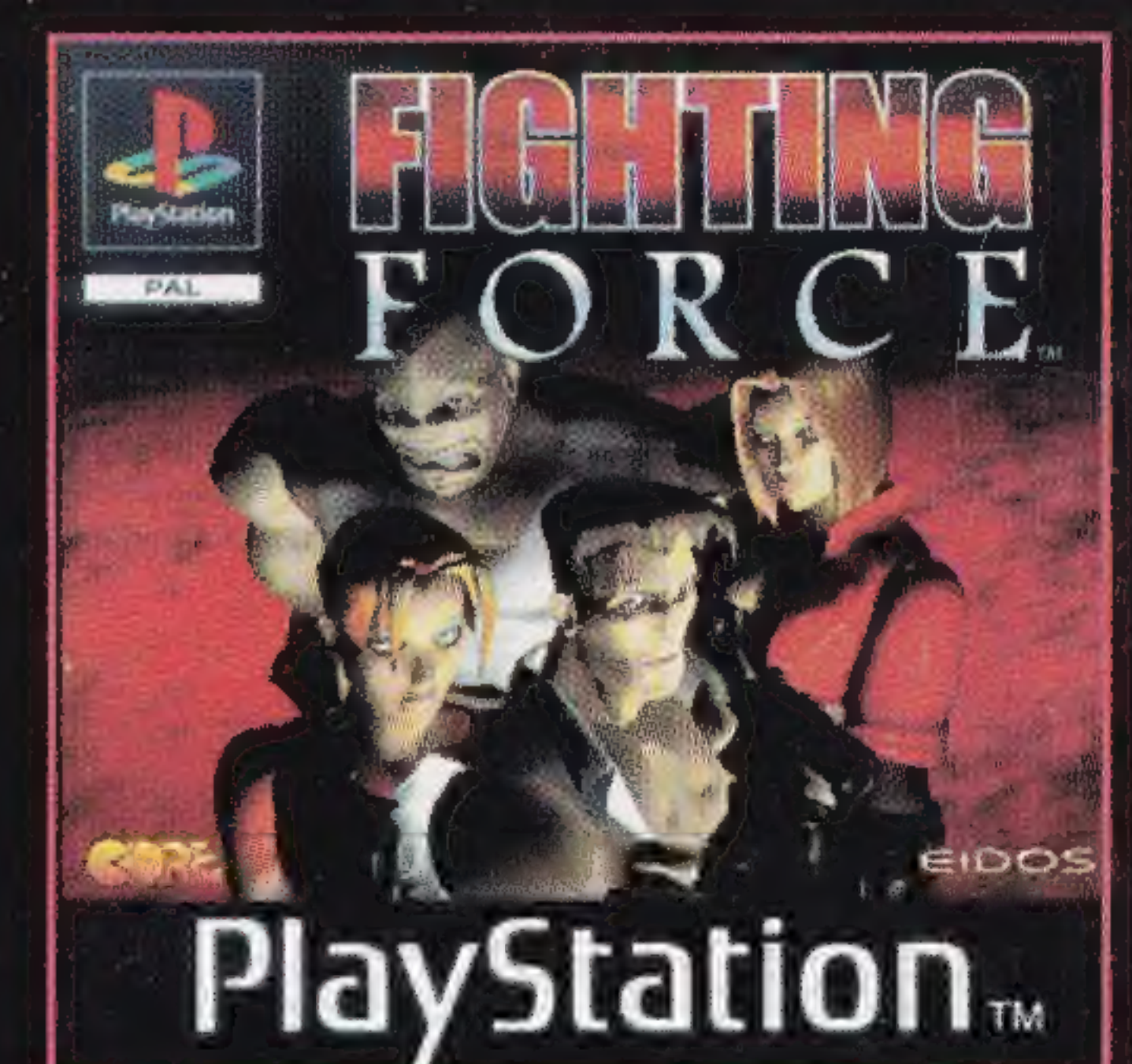
TOTAL RACING



LUCASARTS ARCHIVES 3



REDNECK RAMPAGE



FIGHTING FORCE PSX



Ovlašteni distributer za Hrvatsku:

VELEPRODAJA: ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/42 17 60, fax. 01/42 17 62

MALOPRODAJA: 1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža) Gajeva 1, tel. 01/42 28 96

2. ALGORITAM BOOKSHOP Importanne centar, novi dio - donja etaža 01/457 31 28

ZAPREŠIĆ: Elting P d.o.o., B. Jelačića 18, tel: 01/70 87 58 **VARAŽDIN:** GITV, Lisinskog, tel: 042/57 407 **SISAK:** Strajher Multimedia Centar, M. Gupca 7, tel: 044/47 001 **SPLIT:** Art Shop (Prod. centar Koteks), Matice Hrvatske bb, tel: 021/52 43 00 (63) **KARLOVAC:** Comel, M. Vrhovca 5, tel: 047/33 66 66 **OSIJEK:** Media Art, Ul. Hrvatske republike 43 (prizemlje), tel: 031/12 75 24 **RIJEKA:** Knjižara "NOVA", Trpimirova 5a, tel: 051/33 51 47 **ČAKOVEC:** "BOOKSHOP", K. Zrinski 2, tel: 040/31 01 37